

READY PLAYER ONE

ERNEST
CLINE

READY PLAYER ONE

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014
Tentang Hak Cipta

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

READY PLAYER ONE

ERNEST CLINE



Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama
Jakarta



KOMPAS GRAMEDIA

READY PLAYER ONE

by Ernest Cline

Copyright © 2011 by Dark All Day, Inc.

Copyright arranged with Foundry Literary + Media

33 West 17th Street, PH, New York, NY 10011, USA

through Tuttle-Mori Agency Co., Ltd.

All rights reserved.

READY PLAYER ONE

oleh Ernest Cline

618188002

Hak cipta terjemahan Indonesia:

PT Gramedia Pustaka Utama

Penerjemah: Hetih Rusli

Penyunting: Raya Fitrah

Penyelaras Aksara: Muthia Esfand

Desain Sampul: Sukutangan

Diterbitkan pertama kali oleh

Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama,

anggota IKAPI,

Jakarta, Maret 2018

www.gpu.id

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

ISBN: 9786020382777

9786020382784 (Digital)

544 hlm: 20 cm

Dicetak oleh Percetakan PT Gramedia, Jakarta

Isi di luar tanggung jawab Percetakan

Untuk Susan dan Lebby
Karena tak ada peta ke tempat yang kita tuju



Semua orang seumuranku ingat di mana mereka berada dan apa yang mereka lakukan ketika mereka pertama kali mendengar tentang kontes itu. Aku sedang duduk di tempat persembunyianku menonton kartun saat siaran berita khusus menyela tayangan videoku, mengumumkan bahwa James Halliday meninggal dunia malam itu.

Tentu saja, aku pernah mendengar nama Halliday. Semua orang pasti pernah. Dia adalah perancang permainan video yang bertanggung jawab menciptakan OASIS, permainan daring yang melibatkan banyak sekali pemain yang lambat laun berubah menjadi realitas virtual yang berjejaring secara global dan kini digunakan oleh sebagian besar umat manusia setiap hari. Keberhasilan OASIS yang tidak terduga telah membuat Halliday sebagai salah satu orang terkaya di dunia.

Awalnya, aku tidak mengerti kenapa media membesar-besarkan kematian miliuner itu. Lagi pula, manusia di Planet Bumi ini punya urusan lain. Krisis energi yang berkelanjutan. Perubahan iklim yang membawa bencana. Kelaparan, kemiskinan, dan penyakit yang merajalela. Setengah lusin perang. Kau tahu: “anjing dan kucing hidup bersama... histeria massa! Biasanya, saluran berita tidak menginterupsi tayangan sitkom dan opera sabun interaktif yang ditonton semua orang kecuali ada peristiwa besar yang terjadi. Seperti wabah virus pembunuh baru, atau kota

besar lain yang musnah dalam ledakan awan jamur. Hal besar seperti itu. Walaupun amat terkenal, kematian Halliday seharusnya cuma jadi segmen singkat di berita sore, agar massa yang belum mandi bisa menggeleng iri saat penyiar televisi mengumumkan jumlah uang berlimpah yang akan diwarisi keturunannya.

Tapi itulah masalahnya. James Halliday tidak punya keturunan.

Dia meninggal pada usia 67 tahun dengan status bujangan, tanpa ada keluarga dekat yang masih hidup, dan kelihatannya, tanpa teman seorang pun. Dia menghabiskan lima belas tahun terakhir hidupnya dalam kesendirian yang dia ciptakan sendiri, selama itu—jika gosipnya bisa dipercaya—dia menjadi tidak waras.

Jadi berita yang amat mengejutkan pada pagi hari bulan Januari itu, berita yang membuat semua orang mulai dari Toronto sampai Tokyo kalang kabut, berkaitan dengan isi surat wasiat dan testamen terakhirnya, dan nasib terhadap hartanya yang berlimpah.

Halliday sudah menyiapkan pesan melalui video pendek, dilengkapi dengan berbagai instruksi yang menyatakan agar video itu dirilis ke media dunia pada saat kematiannya. Dia juga mengatur agar setiap salinan video itu dikirim via surel ke setiap pengguna OASIS pada pagi yang sama itu. Aku masih ingat ketika mendengar bunyi denting elektronik yang sangat kukenali ketika surel berisi video tersebut masuk ke kotak pesanku, hanya beberapa detik setelah aku mendengar berita pertama.

Pesan video Halliday sebenarnya film pendek yang disusun dengan saksama berjudul *Undangan Anorak*. Sebagai orang yang sudah dikenal eksentrik, sepanjang hidupnya Halliday memiliki obsesi pada tahun 1980-an, pada dekade itu Halliday berusia

remaja, dan *Undangan Anorak* penuh dengan referensi budaya pop 80'an yang aneh, hampir semuanya tidak kupahami saat pertama kali menonton pesan tersebut.

Panjang video itu hanya lima menit lebih sedikit, lalu selama berhari-hari dan berminggu-minggu setelahnya, video itu menjadi film yang paling banyak diteliti dalam sejarah, bahkan melebihi film Zapruder dalam hal analisis *frame* demi *frame* yang dilakukan orang terhadapnya. Seluruh anak generasiku bisa menghafal isi pesan Halliday setiap detikanya.

...

Undangan Anorak dimulai dengan bunyi trompet, pembukaan lagu lama berjudul "Dead Man's Party".

Lagu itu mengisi layar gelap selama beberapa detik pertama, lalu bunyi trompet itu diiringi bunyi gitar, dan saat itulah Halliday muncul. Tapi dia tidak tampil sebagai pria tua berusia enam puluh tujuh tahun, digerogeti penyakit dan waktu. Penampilannya sama seperti ketika dia menjadi sampul majalah *Time* pada tahun 2014, pria kurus, jangkung, dan sehat berusia awal empat puluhan, dengan rambut disisir rapi dan kacamata bergagang tanduk yang menjadi ciri khasnya. Dia juga mengenakan pakaian yang sama seperti yang dikenakannya di foto sampul majalah *Time*: jins belel dan kaus *vintage* Space Invaders.

Halliday berada di acara dansa SMA yang diadakan di gimnasium besar. Dia dikelilingi remaja yang pakaian, gaya rambut, dan gerakan dansanya menunjukkan era tahun 1980¹-an akhir.

¹Setelah adegan ini dianalisis secara saksama terungkap bahwa semua remaja dalam video Halliday ini sebenarnya para figuran dari berbagai film remaja yang disutradari John Hughes, yang secara digital dipotong dan dimasukkan ke dalam video.

Halliday juga berdansa—tak pernah ada yang melihatnya berdansa dalam kehidupan nyata. Dia nyengir seperti orang bodoh, berputar dalam gerakan melingkar cepat, menggerak-gerakkan kedua lengan dan kepalanya mengikuti irama lagu, dengan pia-wai melakukan gerakan khas dansa tahun 1980-an. Tapi Halliday tidak berdansa dengan orang lain. Bisa dibilang, dia berdansa seorang diri.

Beberapa baris teks muncul secara singkat di sudut kiri bawah layar, menjelaskan nama *band*, judul lagu, label rekaman, dan tahun rilisnya, seolah-olah ini video musik lama yang ditayangkan di MTV: Oingo Boingo, “Dead Man’s Party”, MCA Records, 1985.

Saat liriknya dinyanyikan, Halliday ikutan *lip-synch*, masih sambil berputar-putar: “*All dresses up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don’t run away, it’s only me...*”

Mendadak dia berhenti berdansa lalu melakukan gerakan memotong dengan tangan kanannya, membuat musik segera senyap. Pada saat yang sama, para penari dan gimnasium di belakangnya lenyap, dan pemandangan di sekelilingnya mendadak berubah.

Halliday kini berdiri di depan rumah duka, di sampingnya ada peti mati yang terbuka². Sedetik kemudian, Halliday yang jauh lebih tua terbaring di dalam peti mati, tubuhnya kerempeng dan digerogoti kanker. Koin 25 sen yang mengilat menutupi masing-masing kelopak matanya.³

²Sekeliling Halliday sesungguhnya adegan dari film tahun 1989 berjudul *Heathers*. Halliday menciptakan kembali set rumah duka itu secara digital dan memasukan dirinya ke dalam adegan.

³Pengamatan dengan resolusi tinggi mengungkapkan koin 25 sen itu dibuat tahun 1984.

Halliday yang lebih muda memandang jenazah dirinya yang lebih tua dengan kesedihan yang dibuat-buat, lalu dia menoleh menghadap para pelayat.⁴ Halliday menjentikkan jemarinya dan gulungan perkamen muncul di tangan kanannya. Dia melambaikannya hingga gulungan itu terbuka menyentuh tanah, terus membuka hingga ke lorong di depan Halliday. Halliday kini memasuki dunia realita dan menyadari ada penonton yang menyaksikannya, lalu mulai bicara kepada penonton, dan membaca isi perkamennya.

“Saya, James Donovan Halliday, dengan kesadaran penuh dan sehat walafiat, membuat, menyatakan, dan mengumumkan bahwa ini adalah surat wasiat dan testamen saya yang terakhir, dengan ini mencabut semua surat wasiat dan ketentuan tambahan yang dibuat sebelum ini...” Halliday terus membaca, semakin lama semakin cepat, membacakan beberapa paragraf yang sifatnya legal, sampai dia berbicara semakin cepat sehingga kata-katanya tidak jelas. Kemudian dia mendadak berhenti. “Lupakan saja,” katanya. “Bahkan dengan kecepatan seperti ini, saya butuh sebulan untuk membacakan semuanya. Sedihnya, saya tidak punya waktu sebanyak itu.” Dia menjatuhkan perkamen dan benda itu menghilang dalam bentuk serbuk keemasan. “Saya jelaskan saja bagian-bagian pentingnya.”

Rumah duka itu lenyap, dan adegan berubah lagi. Halliday sekarang berdiri di depan pintu besi ruang penyimpanan bank yang sangat besar. “Seluruh harta kekayaanku, termasuk saham utama di perusahaanku, Gregarious Simulation Systems, akan ditempat-

⁴Seluruh pelayat sesungguhnya para aktor dan figuran dari adegan pemakaman yang sama dari film *Heathers*. Winona Ryder dan Christan Slater jelas tampak di antara pelayat, duduk di bagian belakang.

kan dalam wasiat yang dipegang oleh pihak ketiga sampai satu syarat yang ditetapkan dalam surat wasiatku berhasil dipenuhi. Orang pertama yang berhasil memenuhi syarat tersebut akan mewarisi seluruh kekayaanku, yang saat ini nilainya lebih dari 240 miliar dolar.”

Pintu besi ruang penyimpanan itu terbuka dan Halliday melangkah masuk. Bagian dalam ruang penyimpanan itu sangat luas, dan di dalamnya ada tumpukan batangan emas, yang kira-kira banyaknya seluas rumah besar. “Ini jumlah uang yang kubirikan,” kata Halliday sambil menyeringai lebar. “Aku tidak peduli juga. Tidak bisa dibawa mati juga, ya kan?”

Halliday bersandar di tumpukan batangan emas, dan kamera menyoroti wajahnya dari jarak dekat. “Sekarang, aku yakin kau penasaran, apa yang harus kaulakukan untuk mendapatkan seluruh uang ini? Sabar dulu, anak-anak. Aku akan segera menjelaskan...” Dia menghentikan kalimatnya secara dramatis, ekspresinya berubah menjadi seperti anak-anak yang hendak menyampaikan rahasia besar.

Halliday menjentikkan jemarinya lagi lalu ruang penyimpanan itu lenyap. Seketika, Halliday menyusut dan berubah menjadi anak lelaki yang mengenakan celana korduroi cokelat dan kaus *The Muppet Show* yang warnanya pudar⁵. Halliday kecil berdiri di ruang tamu yang berantakan dengan karpet oranye tua, dinding berpanel kayu, dan dekorasi akhir tahun 1970-an yang norak. Televisi Zenith 21 inci ada di dekatnya, dengan konsol *game* Atari 2600 tersambung pada televisi itu.

“Ini adalah permainan video pertama yang kumiliki,” kata

⁵Halliday sekarang tampak seperti yang terlihat pada fotonya yang diambil tahun 1980, saat dia berusia delapan tahun.

Halliday, sekarang dengan suara anak-anak. “Atari 2600. Aku mendapatkannya sebagai hadiah Natal tahun 1979.” Dia duduk di depan Atari, mengambil tuas kendali, lalu mulai bermain. “Permainan favoritku adalah yang ini,” katanya, sambil mendekatkan kepala ke layar televisi. Di sana ada benda segi empat yang berjalan melalui rangkaian labirin sederhana. “Nama permainan ini Adventure. Seperti kebanyakan permainan video pada masa awal, Adventure dirancang dan diprogram oleh satu orang. Tapi pada masa itu, Atari menolak mencantumkan nama para programernya atas kerja mereka, jadi nama pencipta permainan tidak ada di mana pun pada kemasannya.” Di layar TV, kami melihat Halliday menggunakan pedang untuk membantai naga merah, tapi karena grafisnya masih beresolusi rendah, gambarnya lebih terlihat seperti segi empat menggunakan panah untuk menusuk bebek cacat.

“Jadi orang yang menciptakan Adventure, pria bernama Warren Robinett, memutuskan untuk menyembunyikan namanya di dalam permainan itu. Dia menyembunyikan kuncinya di dalam salah satu labirin permainan. Jika kau menemukan kuncinya, berupa titik piksel kecil abu-abu, kau bisa menggunakannya untuk memasuki ruang rahasia tempat Robinett menyembunyikan namanya.” Di TV, Halliday membimbing jagoan segi empatnya ke dalam ruang rahasia permainan itu, di sana kata-kata **DIBUAT OLEH WARREN ROBINNET** muncul di tengah layar.

“Ini,” kata Halliday, menunjuk layar dengan takzim, “adalah Easter egg pertama dalam permainan video. Robinett menyembunyikannya dalam kode permainan tanpa memberitahu siapa pun, Atari memproduksinya dan mengirim Adventure ke seluruh dunia tanpa mengetahui keberadaan ruang rahasia ini. Mereka tidak mengetahui adanya Easter egg ini sampai beberapa bulan

kemudian, saat anak-anak di seluruh dunia mulai menemukannya. Aku adalah salah satu anak itu, dan menemukan Easter egg Robinett untuk pertama kalinya adalah salah satu pengalaman bermain video terasyik sepanjang hidupku.”

Halliday kecil menaruh tuas kendali lalu berdiri. Bersamaan dengan itu, ruang tamu menghilang, dan adegan berubah lagi. Sekarang Halliday berdiri di gua yang temaram, dengan cahaya yang berasal dari obor-obor yang tidak kelihatan berkedip-kedip di dinding-dinding lembap. Seketika juga, penampilan Halliday berubah lagi, dia berubah menjadi avatar OASIS-nya yang terkenal, Anorak—penyihir jangkung, berjubah, dengan penampilan sedikit lebih tampan daripada wajah Halliday dewasa (tanpa kacamata). Anorak memakai jubah hitam ciri khasnya, dengan lengana avatar (abjad “A” besar yang dikaligrafi) di masing-masing lengannya.

“Sebelum aku meninggal,” kata Anorak, bicara dengan suara yang jauh lebih dalam, “aku menciptakan Easter egg-ku sendiri, dan menyembunyikannya di dalam permainan video paling populer—OASIS. Orang pertama yang menemukan Easter egg akan mewarisi seluruh kekayaanku.”

Jeda dramatis lagi.

“Easter egg itu tersembunyi dengan baik. Aku tidak meninggalkannya begitu saja di bawah batu. Kurasa bisa dibilang Easter egg itu terkunci di dalam ruang penyimpanan yang terkubur di dalam ruang rahasia yang tersembunyi di tengah labirin yang terletak di suatu tempat”—dia mengangkat tangan, mengetukkan jarinya ke pelipis kanan—“di sini.

“Tapi jangan kuatir. Aku sudah meninggalkan beberapa petunjuk sebagai awalnya. Dan inilah petunjuk pertama.” Anorak melambaikan tangan kanannya dengan gerakan anggun, kemudian muncul tiga kunci, berputar-putar perlahan di hadapannya. Kunci-

kunci itu tampak terbuat dari tembaga, batu giok, dan kristal jernih. Kunci-kunci itu masih berputar, ketika Anorak membacakan sepotong syair, dan ketika dia mengucapkan setiap baris di syair itu, muncul teks yang menyala di bagian bawah layar:

Tiga kunci tersembunyi membuka gerbang rahasia
Di sana tugas akan diujikan pada mereka yang mampu
Dan pada mereka yang memiliki keahlian untuk selamat dari segala kendala
Akan mencapai Akhir di mana hadiah menunggu

Setelah dia selesai membacakan syair, kunci batu giok dan kristal lenyap, yang tersisa hanya kunci tembaga, yang sekarang tergantung dengan rantai yang mengelungi leher Anorak.

Kamera mengikuti Anorak ketika dia berbalik dan berjalan makin dalam ke gua yang gelap. Beberapa detik kemudian, dia tiba di depan pintu kayu besar yang terpasang di depan dinding gua yang berbatu. Pintu-pintu itu berlapis besi, ada perisai dan naga yang diukir di permukaannya. “Aku tidak bisa menguji permainan ini, jadi aku khawatir aku mungkin terlalu bagus menyembunyikan Easter egg-ku. Membuatnya jadi sulit dicari. Aku tidak yakin. Kalau memang benar, sudah terlambat untuk mengubah apa pun sekarang. Jadi kita lihat saja bagaimana nanti.”

Anorak membuka pintu ganda itu, memperlihatkan ruangan yang penuh harta berlimpah dengan tumpukan koin emas dan piala-piala bertatahkan permata.⁶ Kemudian, dia melangkah ke

⁶Analisis mengungkapkan lusinan benda tersembunyi di antara tumpukan harta, yang paling jelas: beberapa komputer rumah era awal (Apple IIe, Commodore 64, Atari 800XL, dan TRS-800 Color Computer 2), lusinan tuas kendali permainan video untuk beragam sistem permainan, dan ratusan dadu *polyhedral* seperti yang digunakan dalam permainan *role-playing* lama.

ambang pintu dan berbalik ke arah penonton, merentangkan kedua tangannya untuk menahan pintu agar tetap terbuka.⁷

“Tanpa perlu berlama-lama lagi,” ujar Anorak, “mari kita mulai perburuan Easter egg Halliday!” Kemudian dia menghilang dalam kilatan cahaya, meninggalkan penonton melihat ke balik ambang pintu yang terbuka dengan tumpukan harta melimpah di belakangnya.

Kemudian layar berubah gelap.

...

Pada akhir video, Halliday menyertakan tautan ke situs pribadinya, yang sudah berubah total pada pagi hari kematiannya. Selama lebih dari sepuluh tahun, satu-satunya yang terpampang di sana adalah animasi singkat yang menunjukkan avatarnya, Anorak, duduk di perpustakaan abad pertengahan, membungkuk di atas meja kerja yang penuh goresan, mencampurkan ramuan dan meneliti buku-buku mantra yang berdebu, dengan lukisan naga hitam yang besar tampak jelas di dinding di belakangnya.

Tapi sekarang animasi itu sudah tidak ada, dan di sana ada daftar nilai tertinggi yang biasanya tampak di permainan video lama yang dioperasikan dengan koin. Daftar itu terdiri atas sepuluh tempat yang dinomori, dan masing-masing menunjukkan inisial JDH—James Donovan Halliday—diikuti enam angka nol. Daftar nilai tertinggi ini kemudian dikenal dengan nama “Papan Skor”.

Tepat di bawah Papan Skor ada ikon yang tampak seperti

⁷Jika adegan ini dihentikan, nyaris tampak mirip dengan lukisan karya Jeff Easley yang ada di sampul buku *Dungeon Master's Guide*, buku aturan permainan *Dungeons & Dragons* yang diterbitkan tahun 1983.

buku kecil bersampul kulit, yang ditautkan dengan *Almanak Anorak*, kumpulan ratusan entri berisi catatan harian Halliday yang tidak bertanggal, yang bisa bebas diunduh. *Almanak* itu panjangnya lebih dari seribu halaman, tapi isinya hanya sedikit yang menyebut tentang kehidupan pribadi Halliday atau kegiatannya sehari-hari. Sebagian besar entri berisi observasi aliran-kesadarannya tentang permainan video klasik, novel-novel fiksi ilmiah dan fantasi, film, komik, dan budaya pop tahun 1980-an, yang dipadukan dengan kecaman-kecaman tajam penuh humor yang mencela segalanya mulai dari agama yang terorganisir sampai minuman soda diet.

Perburuan, demikian kontes ini kemudian dikenal, segera menjadi budaya global. Seperti memenangkan lotre, menemukan Easter egg Halliday menjadi fantasi populer di antara orang dewasa dan anak-anak. Ini adalah permainan yang bisa dimainkan oleh semua orang, dan pada mulanya seakan tidak ada cara yang benar atau salah dalam memainkannya. Satu-satunya petunjuk dari *Almanak Anorak* adalah pengetahuan terhadap keragaman obsesi Halliday menjadi dasar untuk menemukan Easter egg tersebut. Hal ini menyebabkan dunia jadi tergila-gila pada budaya pop tahun 1980-an. Lima puluh tahun setelah dekade itu berakhir, film, musik, permainan, dan gaya berpakaian 1980-an menjadi tren kembali. Pada tahun 2041, rambut model *spike* dan jins *acid-washed* menjadi gaya yang populer, dan lagu-lagu pop tahun 1980-an dinyanyikan ulang oleh band-band kontemporer yang mendominasi tangga musik dunia. Orang-orang yang berusia remaja pada tahun 1980-an dan sekarang sudah tua, merasakan pengalaman aneh melihat model gaya dan pakaian semasa mereka muda kini dipakai dan dipelajari oleh cucu mereka.

Subkultur baru pun lahir, yang terdiri atas jutaan orang yang

sekarang membaktikan setiap waktu dalam hidup mereka untuk mencari Easter egg Halliday. Mulanya, orang-orang ini disebut sebagai “egg hunters”, tapi kemudian mereka dijuluki “*gunter*”.

Pada tahun pertama Perburuan, menjadi *gunter* dianggap sangat keren, dan hampir semua pengguna OASIS mengaku menjadi *gunter*.

Pada tahun pertama perayaan kematian Halliday, demam Perburuan itu mulai pudar. Satu tahun penuh berlalu dan tak seorang pun menemukan sesuatu. Tidak ada yang menemukan kunci atau gerbang. Sebagian masalahnya adalah ukuran OASIS. OASIS terdiri atas ribuan dunia simulasi yang bisa jadi tempat kunci itu disembunyikan, dan seorang *gunter* bisa menghabiskan waktu bertahun-tahun untuk melakukan pencarian di satu dunia.

Meskipun semua *gunter* profesional sesumbar di blog-blog mereka bahwa mereka semakin dekat dengan terobosan baru setiap hari, kebenaran perlahan-lahan semakin jelas: Tak ada seorang pun yang tahu apa yang sebenarnya mereka cari, atau di mana mereka bisa mulai mencarinya.

Satu tahun lagi berlalu.

Lalu setahun lagi.

Masih tidak ada apa-apa.

Masyarakat umum kehilangan minat pada kontes ini. Orang-orang mulai berasumsi ini cuma pencarian bohongan yang aneh yang dirancang oleh orang kaya sinting. Ada juga yang percaya bahwa jika Easter egg itu memang sungguh ada, tak ada seorang pun yang akan menemukannya. Sementara itu, OASIS terus berkembang dan makin populer, terlindung dari usaha pengambilalihan dan gugatan hukum berkat syarat dan ketentuan yang tak tergoyahkan dalam surat wasiat Halliday juga para pengacara gigih yang ditugasi menjaga kekayaannya.

Easter egg Halliday lambat laun masuk ke ranah legenda urban, dan pasukan *gunter* yang tak kenal menyerah menjadi sasaran olok-olok. Setiap tahun, pada perayaan kematian Halliday, penyiar berita bergurau melaporkan kurangnya kemajuan dalam pencarian Easter egg tersebut. Dan setiap tahun, semakin banyak *gunter* yang menyerah, berkesimpulan bahwa Halliday memang sengaja membuat Easter egg-nya tidak mungkin bisa ditemukan.

Dan satu tahun lagi berlalu.

Lalu setahun lagi.

Kemudian, pada malam hari tanggal 11 Februari 2045, satu nama avatar muncul di Papan Skor, dan seluruh dunia bisa melihatnya. Setelah lima tahun yang panjang, Kunci Tembaga akhirnya ditemukan, oleh seorang remaja berumur delapan belas tahun yang tinggal di trailer di pinggir kota Oklahoma City.

Remaja itu adalah aku.

Puluhan buku, kartun, film, dan miniseri telah berusaha mengisahkan segala yang terjadi berikutnya, tapi semua itu tidak ada yang benar. Jadi aku ingin meluruskan ceritanya, sampai tuntas.

Level Satu

Sering kali menjadi manusia amatlah menyebalkan.

Permainan video adalah satu-satunya yang
membuat hidup jadi tertahankan.

-*Almanak Anorak*, Bab 91, Butir 1-2

0001

AKU tersentak bangun karena bunyi tembakan di salah satu deretan trailer di dekat tempat tinggalku. Tembakan-tembakan itu diikuti teriakan-teriakan samar lalu jeritan, kemudian hening.

Bunyi tembakan tidaklah aneh di deretan trailer ini, tapi tetap saja membuatku kaget. Aku tahu aku mungkin tak bisa tidur lagi, jadi aku memutuskan untuk membunuh waktu sampai subuh tiba dengan memainkan permainan dingdong klasik yang dioperasikan dengan koin. Galaga, Defender, Asteroids. Permainan-permainan dikategorikan sebagai permainan digital prasejarah yang sudah masuk museum jauh sebelum aku dilahirkan. Tapi aku seorang *gunter*, jadi aku tidak menganggapnya sebagai barang antik beresolusi rendah. Bagiku, permainan-permainan ini adalah artefak suci. Pilar-pilar dari kuil pemujaan. Saat aku memainkan permainan dingdong klasik ini, aku memainkannya dengan penghormatan semacam itu.

Aku bergelung di dalam kantong tidur tua di sudut ruang cuci sempit di dalam trailer, terimpit di antara dinding dan mesin pengering. Aku tidak boleh masuk ke kamar bibiku di seberang ruangan, dan buatku itu tidak masalah. Aku lebih suka tidur di ruang cuci. Ruangan itu hangat, memberiku privasi yang terbatas, dan sinyal wifi di sini lumayan. Keuntungan lainnya, ruangan ini beraroma sabun cuci cair dan pelembut kain. Sementara bagian lain trailer ini baunya seperti pipis kucing dan kemiskinan yang menyedihkan.

Aku lebih sering tidur di tempat persembunyianku. Tapi beberapa malam terakhir suhu udara di bawah nol derajat, dan sebenci apa pun aku tinggal di tempat bibiku, tetap lebih baik daripada mati kedinginan.

Total lima belas orang tinggal di trailer bibiku. Dia tidur di kamar paling kecil dari tiga kamar yang ada di sini. Keluarga Deppert menempati kamar tidur di sebelah kamar bibiku, keluarga Miller menghuni kamar tidur utama yang terbesar di ujung ruangan. Mereka ada enam orang, dan membayar bagian sewa terbanyak. Trailer kami tidaklah seramai unit-unit lain. Unit trailer ini dobel lebarnya. Jadi banyak ruangan untuk semua orang.

Aku mengeluarkan laptop dan menyalakannya. Laptop-ku besar dan berat, umurnya hampir sepuluh tahun. Aku menemukannya di tempat sampah di belakang deretan pertokoan di mal yang terbengkalai di seberang jalan raya. Aku berhasil menghidupkannya lagi dengan mengganti sistem memorinya dan memuat kembali sistem operasi zaman batu ke dalamnya. Untuk ukuran zaman sekarang, prosesornya lebih lambat daripada siput, tapi cukup untuk kebutuhanku. Laptop ini menjadi perpustakaan riset portabelku, video, dan sistem *home theater*. Ruang penyimpanannya penuh dengan buku-buku lama, film-film, episode-episode serial TV, lagu-lagu, dan hampir semua permainan video yang dibuat pada abad ke-20.

Aku menyalakan sistem aplikasi dan memilih Robotron: 2084, salah satu permainan favoritku. Aku selalu menyukai ingar-bingar dan kesederhanaan kasarnya. Robotron adalah permainan yang menggunakan insting dan refleks. Memainkan permainan video kuno selalu bisa menjernihkan pikiranku dan membuatku santai. Kalau aku merasa depresi atau frustrasi tentang nasibku, yang perlu kulakukan adalah menekan tombol Pemain Satu, lalu

kekuatiranku akan segera lenyap ketika pikiranku terpusat pada serangan gencar piksel-piksel di layar di hadapanku. Di sana, di dalam jagat raya permainan dua dimensi, hidup terasa sederhana. *Hanya ada dirimu melawan mesin. Bergerak dengan tangan kiri, menembak dengan tangan kanan, dan berusaha bertahan hidup selama mungkin.*

Aku menghabiskan waktu berjam-jam menembaki gelombang demi gelombang Brains, Spheroid, Quark, dan Hulk dalam peperangan tanpa akhir untuk *Menyelamatkan Keluarga Manusia Terakhir!* Tapi pada akhirnya jemariku akan keram dan aku mulai kehilangan irama permainanku. Saat itu terjadi pada level ini, segalanya mulai hancur dengan cepat. Aku menghabiskan nyawa tambahanku hanya dalam hitungan menit, lalu dua kata yang paling tidak kusukai muncul di layar: GAME OVER.

Kumatikan sistem permainan itu lalu mulai mencari-cari dalam file videoku. Selama lima tahun terakhir, aku sudah mengunduh semua film, serial TV, dan film kartun yang disebutkan dalam *Almanak Anorak*. Tentu saja, aku belum menonton seluruhnya. Mungkin butuh sepuluh tahun untuk menonton semuanya.

Aku memilih satu episode dari *Family Ties*, serial sitkom tentang keluarga kelas menengah yang tinggal di bagian tengah negara bagian Ohio. Aku mengunduh serial ini karena ini kesukaannya Halliday, dan kukira ada kemungkinan bahwa beberapa petunjuk yang berkaitan dengan Perburuan mungkin tersembunyi dalam salah satu episode. Aku langsung kecanduan serial ini, dan sampai sekarang sudah menonton seluruh 180 episode, berulang-ulang. Aku tak pernah bosan pada serial ini.

Duduk sendirian dalam kegelapan, menonton tayangan itu di laptop, aku selalu membayangkan bahwa *aku* tinggal dalam

rumah yang hangat, dengan penerangan bagus, dan orang-orang yang selalu tersenyum dan penuh pengertian itu adalah keluargaku. Dan tak ada satu masalah pun di dunia ini yang tidak bisa dibereskan dalam satu episode berdurasi setengah jam (atau dua episode, jika masalahnya sangat serius).

Kehidupan rumahku sendiri sama sekali tidak mirip dengan keluarga yang digambarkan dalam *Family Ties*, mungkin itu sebabnya kenapa aku menyukai serial ini. Aku anak tunggal dari sepasang remaja, keduanya pengungsi yang bertemu di trailer tumpuk tempat aku dibesarkan. Aku tidak ingat ayahku. Saat umurku baru beberapa bulan, dia tewas tertembak saat menjarah toko kelontong ketika terjadi pemadaman listrik. Satu-satunya yang kuketahui tentang ayahku adalah dia sangat menyukai komik. Aku menemukan beberapa *flash drive* penyimpanan data dalam kotak berisi barang-barang miliknya. Isinya edisi lengkap *The Amazing Spider-Man*, *The X-Men*, dan *Green Lantern*. Ibuku pernah bilang ayahku memberiku nama dengan awalan yang berhuruf sama, Wade Watts, karena menurutnya nama itu memberi kesan identitas seperti nama identitas rahasia pahlawan super. Seperti Peter Parker atau Clark Kent. Mengetahui hal itu membuatku menganggap ayahku keren, walaupun caranya meninggal begitu menyedihkan.

Ibuku, Loretta, membesarkanku sendirian. Kami tinggal di mobil RV kecil di bagian lain trailer tumpuk. Ibuku punya dua pekerjaan penuh waktu di OASIS, satu sebagai telemarketer, pekerjaan lainnya sebagai pelacur di rumah bordil daring. Dia sering menyuruhku memakai penyumbat telinga pada malam hari, agar aku tidak mendengarnya dari kamar sebelah, bicara kotor dengan orang-orang mesum di zona waktu berbeda. Tapi penyumbat telinga tidak banyak membantu, jadi aku lebih memilih menonton film-film lama, dengan volume paling tinggi.

Aku diperkenalkan dengan OASIS sejak masih kecil, karena ibuku menggunakannya sebagai pengasuh anak virtual. Setelah aku cukup umur untuk memakai visor dan sarung tangan haptik, ibuku membantuku menciptakan avatar OASIS-ku yang pertama. Kemudian ibuku menaruhku di pojokan lalu kembali bekerja, meninggalkanku seorang diri menjelajahi sebuah dunia baru, dunia yang sangat berbeda dengan dunia yang kukenal.

Sejak saat itu, bisa dibilang aku dibesarkan oleh program-program pendidikan interaktif OASIS, yang bisa diakses setiap anak secara gratis. Aku menghabiskan banyak waktu kanak-kanakku dengan nongkrong di simulasi realitas-virtual Sesame Street, bernyanyi bersama para Muppet yang ramah dan memainkan permainan-permainan interaktif yang mengajarku berjalan, bicara, menjumlah, mengurangi, membaca, menulis, dan membagi. Setelah aku menguasai ilmu-ilmu itu, tidak butuh lama bagiku untuk mengetahui bahwa OASIS juga perpustakaan terbesar di dunia, di sana bahkan anak yang tidak punya uang sepeser pun punya akses ke semua buku yang pernah ditulis, setiap lagu yang pernah direkam, dan semua film, serial TV, permainan video, dan seni yang pernah diciptakan. Kumpulan pengetahuan, seni, dan hiburan dari peradaban manusia ada di sana, menunggu. Tapi memperoleh akses ke semua informasi itu ternyata menjadi berkah yang bercampur dengan kepahitan. Karena saat itulah aku menemukan kebenaran.

...

Aku tidak tahu, mungkin pengalamanmu berbeda dengan pengalamanku. Bagiku, tumbuh dewasa menjadi manusia di planet Bumi pada abad ke-21 ibarat dihajar sampai babak belur. Dalam arti keberadaan kita sebagai manusia.

Bagian terburuk menjadi anak-anak adalah tak ada seorang pun yang memberitahukan kebenaran tentang keadaanku. Bahkan sesungguhnya, mereka melakukan kebalikannya. Aku memercayai mereka, karena aku masih anak-anak dan aku tidak tahu harus bagaimana lagi. Maksudku, otakku saja belum berkembang sempurna, jadi bagaimana aku bisa tahu kalau orang-orang dewasa membohongiku?

Jadi aku menelan bulat-bulat segala omong kosong masa kegelapan yang mereka cekoki. Waktu pun berlalu. Aku bertambah umur, dan lambat laun aku menyadari bahwa nyaris *semua orang* membohongiku tentang *segalanya* sejak aku keluar dari rahim ibuku.

Ini adalah pengungkapan kebenaran yang mencemaskan.

Hal ini membuatku jadi tidak mudah percaya di kemudian hari.

Aku mulai mengetahui kebenaran yang buruk tidak lama setelah aku mulai menjelajahi perpustakaan OASIS. Fakta-fakta itu ada di sana menungguku, tersembunyi dalam buku-buku lama yang ditulis oleh orang-orang yang tidak takut untuk berterus terang. Para seniman, ilmuwan, filsuf, penyair, banyak dari mereka yang sudah mati lama sekali. Ketika aku membaca kata-kata yang mereka tinggalkan, aku akhirnya bisa memahami situasi ini. Situasiku. Situasi *kita*. Situasi yang oleh banyak orang disebut sebagai “kondisi manusia.”

Ini bukan kabar baik.

Aku berharap ada orang yang sejak awal memberitahukan kebenaran, ketika aku sudah cukup umur untuk memahaminya. Aku berharap ada orang yang bilang padaku:

“Begini ya, Wade. Kau ini makhluk yang disebut ‘manusia’. Dan manusia adalah jenis hewan yang sangat pintar. Seperti

halnya hewan lain di planet ini, kita adalah keturunan dari organisme sel tunggal yang hidup jutaan tahun lalu. Ini terjadi karena proses yang disebut evolusi, dan kau akan belajar lebih jauh tentang itu nanti. Tapi percayalah, sesungguhnya begitulah cara kita bisa ada sampai sekarang ini. Ada bukti tentang hal itu di mana-mana, terkubur di bawah bebatuan. Cerita yang pernah kau dengar? Tentang bagaimana kita semua diciptakan oleh sosok mahahebat bernama Tuhan yang tinggal langit tertinggi? Itu omong kosong. Segala cerita tentang Tuhan sesungguhnya dongeng kuno yang diceritakan turun-temurun selama ribuan tahun. Kita mengarangnya. Seperti Santa Claus dan Kelinci Paskah.

“Oh, iya, omong-omong... Santa Claus dan Kelinci Paskah juga tidak nyata. Mereka juga omong kosong. Maaf, Nak. Terimalah kenyataan ini.

“Kau mungkin penasaran apa yang terjadi sebelum kau ada di sini. Sesungguhnya, banyak yang terjadi. Setelah kita berevolusi menjadi manusia, keadaan menjadi menarik. Kita tahu bagaimana cara menanam makanan dan beternak, jadi kita tidak perlu menghabiskan sepanjang waktu untuk berburu. Jumlah kita menjadi semakin banyak, dan kita menyebar ke seantero planet seperti virus yang tak bisa dihentikan. Kemudian, setelah berperang satu sama lain demi menguasai wilayah, sumber daya, dan dewa-dewa ciptaan kita, akhirnya kelompok-kelompok kita terorganisir menjadi “peradaban global”. Tapi sejujurnya, kita tidak terlalu terorganisir, atau beradab, dan kita terus berperang satu sama lain. Namun, kita juga berhasil mengembangkan ilmu pengetahuan, yang membantu kita menghasilkan teknologi. Dari kera-kera tak berbulu, kita berhasil menciptakan benda-benda luar biasa. Komputer. Obat-obatan. Laser. Oven microwave.

Jantung buatan. Bom atom. Kita mengirim beberapa orang ke bulan lalu membawa mereka pulang kembali. Kita juga menciptakan jaringan komunikasi global yang membuat kita bisa saling bicara, ke berbagai penjuru dunia, sepanjang waktu. Lumayan hebat, kan?

“Tapi inilah kabar buruknya. Kita harus membayar mahal untuk peradaban global. Kita butuh banyak energi untuk membangunnya, dan kita memperoleh energi itu dengan membakar bahan bakar fosil, yang berasal dari tanaman-tanaman dan hewan-hewan yang sudah lama mati dan terkubur jauh di dalam tanah. Kita menghabiskan sebagian besar bahan bakar ini sebelum kau lahir ke dunia, dan sekarang hampir tidak ada yang tersisa. Ini artinya kita tidak lagi punya cukup energi untuk mempertahankan peradaban kita seperti sebelumnya. Jadi kita harus berhemat. Habis-habisan. Kita menyebutnya Krisis Energi Global, dan ini sudah terjadi bertahun-tahun.

“Ternyata, pembakaran semua bahan bakar fosil memiliki efek samping yang buruk, seperti naiknya suhu di planet kita dan kerusakan pada lingkungan. Sekarang es di kutub mencair, tinggi air laut meningkat, dan cuaca menjadi kacau. Tumbuh-tumbuhan dan hewan-hewan punah dengan cepat, banyak orang kelaparan dan kehilangan tempat tinggal. Dan kita masih berperang satu sama lain, sebagian besar karena memperebutkan sumber daya yang masih tersisa.

“Pada dasarnya, Nak, semua ini berarti kehidupan sekarang ini jauh lebih sulit dibanding dulu, di Masa Lalu yang Indah, jauh sebelum kau dilahirkan. Dulu luar biasa, tapi sekarang terasa menakutkan. Sejujurnya, masa depan juga tampaknya tidak terlalu cerah. Kau lahir di masa yang lumayan jelek dalam sejarah. Dan kelihatannya keadaan akan memburuk. Peradaban manusia

‘merosot’. Bahkan sejumlah orang bilang peradaban manusia ‘runtuh’.

“Kau mungkin bertanya-tanya apa yang akan terjadi pada dirimu. Jawabannya mudah. Hal yang sama yang akan terjadi padamu akan terjadi pada semua manusia. Kau akan mati. Kita semua akan mati. Itulah yang akan terjadi.

“Apa yang terjadi saat kau mati? Yah, tidak ada yang yakin sepenuhnya. Tapi bukti sepertinya menunjukkan bahwa *tak ada* yang terjadi. Kau mati saja, otakmu berhenti bekerja, dan kau tidak ada lagi di sini untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang menyebalkan. Cerita-cerita yang kau dengar? Tentang kau akan pergi ke tempat menyenangkan yang disebut ‘surga’ di mana tak ada lagi penderitaan atau kematian dan kau akan hidup selamanya dalam kebahagiaan abadi? Itu semua juga omong kosong. Sama seperti Tuhan tadi. Tak ada bukti keberadaan surga dan memang tak pernah ada. Kita mengarangnya juga. Khayalan semata. Jadi sekarang kau akan menjalankan sisa hidupmu dengan pengetahuan bahwa kau akan mati suatu hari nanti dan lenyap selamanya.

“Maaf.”

...

Oke, kalau dipikir-pikir lagi, mungkin kejujuran bukanlah keputusan terbaik. Mungkin bukan ide bagus jika kita memberitahu manusia yang baru tiba di bumi bahwa mereka terlahir di dunia yang kacau, penuh penderitaan, dan kemiskinan, dan tepat pada waktunya untuk melihat segalanya berantakan. Aku mengetahui semua itu secara bertahap selama beberapa tahun, dan aku masih saja merasa babak belur.

Untungnya, aku punya akses ke OASIS, yang bisa dibilang

seperti semacam pelarian menuju realita yang lebih baik. OASIS menjadi tempat bermain dan taman kanak-kanakku, tempat magis di mana segalanya mungkin.

OASIS menjadi latar belakang kenangan masa kecilku yang paling membahagiakan. Saat ibuku tidak bekerja, kami akan *login* bersama lalu bermain atau membaca buku cerita interaktif bersama-sama. Ibuku sering memaksaku *logout* setiap malam, karena aku tak pernah mau kembali ke dunia nyata. Karena dunia nyata tidak menyenangkan.

Aku tak pernah menyalahkan ibuku atas keadaan. Ibuku adalah korban nasib dan keadaan yang kejam, seperti yang dialami semua orang lain. Generasi ibuku mengalami masa tersulit. Dia terlahir di dunia yang memiliki banyak hal, kemudian harus melihat semuanya perlahan-lahan lenyap. Yang paling kuingat dari ibuku adalah aku merasa kasihan padanya. Dia depresi sepanjang waktu, dan mengonsumsi obat sepertinya satu-satunya hal yang membuatnya senang. Tentu saja, obat-obatan itu akhirnya membunuh ibuku. Saat aku berumur sebelas tahun, dia menyuntikkan obat yang buruk atau semacam itulah ke lengannya kemudian dia tewas di *sofa bed* lipat yang sudah rombeng sambil mendengarkan musik dari *mp3 player* tua yang kuperbaiki dan kuberikan kepada ibuku pada Natal sebelumnya.

Pada saat itulah aku harus pindah ke rumah bibiku, Alice. Bibi Alice tidak menerimaku atas dasar kasih sayang atau tanggung jawab keluarga. Dia melakukannya untuk mendapatkan kupon makan lebih dari pemerintah setiap bulannya. Sering kali, aku harus mencari makanan sendiri. Ini bukan masalah, karena aku berbakat menemukan dan memperbaiki komputer tua juga konsol OASIS yang sudah rusak, lalu dijual ke toko gadai atau menukarnya dengan kupon makanan. Aku mendapat cukup

penghasilan agar tidak kelaparan, dan keadaanku jauh lebih baik daripada kebanyakan tetanggaku.

Pada tahun kematian ibuku, aku menghabiskan banyak waktu meratap untuk mengasihani diri sendiri dan putus asa. Aku berusaha melihat sisi baiknya, untuk mengingatkan diriku bahwa, dalam kondisi yatim piatu atau tidak, keadaanku masih lebih baik daripada kebanyakan anak di Afrika. Dan Asia. Juga di Amerika Utara. Aku masih punya atap tempat bernaung dan makanan lebih dari cukup. Dan aku punya OASIS. Hidupku tidak buruk-buruk amat. Paling tidak itulah yang kerap kukatakan pada diriku sendiri, dalam usaha yang sia-sia untuk mengenyahkan kesepian hebat yang kini kurasakan.

Kemudian dimulailah Perburuan Easter egg Halliday. Kurasa, itulah yang menyelamatkanku. Tiba-tiba aku menemukan sesuatu yang layak dilakukan. Mimpi yang pantas untuk dikejar. Selama lima tahun, Perburuan ini telah memberiku tujuan dan makna hidup. Pencarian yang harus dipenuhi. Alasan untuk bangun setiap pagi. Sesuatu yang dinantikan.

Pada saat aku mulai mencari Easter egg, masa depan tidak lagi terlihat terlalu kelam.

...

Aku sedang maraton *Family Ties* yang baru separo jalan di episode keempat ketika pintu ruang cuci terbuka dan Bibi Alice masuk, wanita kurus yang kekurangan gizi dengan daster rumahnya, menjinjing sekeranjang pakaian kotor. Bibiku tampak lebih sadar daripada biasanya, dan ini artinya buruk. Dia lebih mudah dihadapi dalam keadaan teler.

Dia melirikku dengan tatapan jijiknya yang biasa lalu mulai memasukkan cucian ke dalam mesin cuci. Kemudian raut wajah-

nya mulai berubah dan dia mengintipku melalui mesin pengering agar bisa melihatku dengan lebih baik. Matanya membelalak saat melihat laptopku. Aku bergegas menutupnya dan menjejalkannya ke dalam ranselku, tapi aku tahu sudah terlambat.

“Serahkan, Wade,” perintahnya, berusaha mengambil laptopku. “Aku bisa menggadaikannya untuk biaya sewamu.”

“Tidak!” bentakku, berusaha menghindarinya. “Ayolah, Bibi Alice. Aku membutuhkannya untuk sekolah.”

“Yang *kaubutuhkan* adalah menunjukkan sedikit *rasa terima kasih!*” sergahnya. “Semua yang tinggal di sini harus membayar sewa. Aku muak kau hidup seperti parasit di sini!”

“Kau mengambil semua kupon makanku. Itu cukup untuk membayar sewa.”

“Enak saja!” Bibiku berusaha mengambil laptop dari tanganku, tapi aku menolak melepaskannya. Lalu dia berbalik dan berjalan ke kamarnya. Aku tahu apa yang akan terjadi selanjutnya, jadi aku segera mengetikkan perintah ke laptopku agar mengunci papan ketiknya dan menghapus *hard drive*-nya.

Beberapa detik kemudian Bibi Alice kembali bersama pacarnya, Rick, yang masih setengah tidur. Rick selalu telanjang dada, karena dia suka memamerkan koleksi tato penjaranya. Tanpa bicara sepatah kata pun, Rick menghampiriku lalu mengangkat tinjunya ke arahku dengan gerakan mengancam. Aku berjengit lalu menyerahkan laptopku. Kemudian dia dan Bibi Alice berjalan keluar, sudah mendiskusikan berapa harga komputer itu di toko gadai.

Kehilangan laptop bukan masalah besar buatku. Aku masih punya dua cadangan lagi di tempat persembunyianku. Tapi dua laptop itu tidak secepat yang tadi, dan aku harus memuat semua media ke dalam laptop tersebut dari perangkat penyimpanan.

Menyebarkan. Tapi ini semua salahku. Aku tahu risiko membawa barang berharga kemari.

Cahaya biru gelap dini hari mulai mengintip dari jendela. Kuputuskan bahwa ke sekolah lebih awal hari ini adalah ide yang bagus.

Aku mengenakan pakaian secepat dan setenang mungkin, memakai celana korduroi lusuh, sweter longgar, dan jaket yang kebesaran, yang menjadi pakaian musim dinginku. Lalu aku memanggul ranselku dan naik ke atas mesin cuci. Setelah memakai sarung tangan, kubuka jendela yang tertutup salju. Udara pagi yang dingin membeku menyengat pipiku ketika aku memandang ke arah lautan atap trailer yang tidak rata.

Trailer bibiku berada di bagian paling atas “tumpukan” dua puluh rumah mobil, membuat lebih tinggi satu atau dua tingkat di antara tumpukan yang mengelilinginya. Trailer di level bawah berada di atas tanah, atau berada di fondasi aslinya, tapi unit-unit di atasnya ditahan dengan tangga-tangga perancah yang diperkuat kisi-kisi logam serampangan yang dibangun satu demi satu selama bertahun-tahun.

Kami tinggal di Portland Avenue Stacks, deretan kotak-kotak sepatu yang berkarat dan pudar warnanya di tepi jalan I-40, di sebelah barat gedung pencakar langit Oklahoma City yang sudah bobrok. Tempat ini berisi lebih dari 500 trailer, semuanya terhubung dengan jaringan tambal sulam pipa daur ulang, papan-papan penopang, balok-balok penunjang, dan titian-titian. Puncak-puncak lusinan derek konstruksi tua (yang dulu digunakan untuk menumpuk trailer) ditempatkan di sekeliling tumpukan yang makin lama makin luas.

Bagian paling atas atau “atap” tumpukan ditutupi deretan panel tenaga surya yang memberikan daya listrik penting bagi unit-

unit di bawahnya. Gulungan slang dan pipa berombak mengalir di bagian samping trailer, menyalurkan air ke setiap trailer dan mengalirkan air kotor dari dalam trailer (kemewahan ini tidak tersedia di tumpukan lain yang ada di kota). Hanya sedikit sinar matahari yang bisa sampai ke tingkat bawah (disebut sebagai “lantai”). Lorong-lorong gelap dan sempit di antara tumpukan diisi bangkai-bangkai mobil dan truk, dengan bensin yang sudah dikuras habis dan tanpa jalan keluar lagi.

Salah satu tetangga kami, Mr. Miller, pernah menjelaskan padaku bahwa taman-taman trailer seperti tempat kami tinggal awalnya terdiri atas beberapa rumah mobil yang diatur berderet rapi di tanah. Tapi setelah kehancuran harga minyak dan timbulnya krisis energi, kota-kota besar kebanjiran pengungsi dari kota-kota kecil di sekitarnya juga dari pedesaan. Akibatnya kota besar kekurangan rumah tempat tinggal. Perumahan yang bisa ditempuh dengan berjalan kaki di kota besar menjadi terlalu berharga untuk menjadi rumah tinggal atau rumah mobil, lalu ada yang mencetuskan ide brilian, istilah yang dipakai Mr. Miller, “menumpuk benda-benda sialan” itu, agar bisa memaksimalkan penggunaan lahan. Ide itu diterima secara luas, dan taman-taman trailer di seantero negeri segera berubah menjadi “tumpukan” seperti ini—perpaduan aneh antara deretan gubuk, penampungan para penghuni liar, dan kamp-kamp pengungsi. Saat ini trailer-trailer tumpuk berada di pinggiran kota-kota besar, dipenuhi orang-orang kampung yang tercerabut akarnya seperti orangtuaku—yang putus asa mencari pekerjaan, makanan, listrik, dan akses OASIS—meninggalkan kota kecil kampung halamannya yang sudah sekarat dan menggunakan sisa bensin terakhir untuk mengangkut keluarga mereka, RV, dan trailer ke kota metropolitan terdekat.

Setiap tumpukan di taman kami ditumpuk paling sedikit lima belas trailer (terkadang ada RV, kontainer, trailer Airstream, bus kecil VW yang beragam bentuknya). Beberapa tahun terakhir, banyak tumpukan yang tingginya bertambah lebih dari dua puluh unit atau lebih. Hal ini membuat banyak orang gelisah. Trailer tumpuk yang runtuh bukanlah sesuatu yang tidak lazim, dan jika perancah-perancah penunjang itu goyah ke sudut yang salah, efek dominonya bisa menjatuhkan empat atau lima tumpukan tetangganya.

Trailer kami berada di ujung utara tumpukan, hingga mendekati jalan layang yang mulai ambruk. Dari sudut pandangku di jendela ruang cuci, aku bisa melihat uap tipis dari kendaraan-kendaraan listrik yang berderet di sepanjang aspal pecah-pecah, mengangkut barang-barang dan para pekerja ke kota. Saat aku memandang kaki langit yang suram, seberkas sinar mentari tampak di ujung cakrawala. Saat melihat matahari terbit, aku melakukan ritual dalam hati: Setiap kali aku melihat matahari, aku mengingatkan diriku bahwa aku melihat *bintang*. Satu dari ratusan miliar bintang di tata surya kita. Salah satu tata surya dari miliaran tata surya di alam semesta. Hal ini membuatku tetap bisa melihat banyak hal dalam perspektifnya. Aku mulai melakukan ritual ini setelah menonton program ilmu pengetahuan tahun 1980-an berjudul *Cosmos*.

Aku keluar dari jendela sepelan mungkin, berpegangan pada tepi jendela, aku meluncur turun di permukaan logam trailer yang dingin. Platform besi tempat trailer itu diletakkan hanya sedikit lebih lebar dan panjang daripada trailer itu sendiri, menyisakan langkan sekitar setengah meter di sekeliling trailer. Dengan hati-hati aku turun hingga kakiku memijak langkan, lalu kuulurkan tangan untuk menutup jendela di belakangku. Aku

berpegangan pada tali yang kugantung sepinggang agar bisa jadi peganganku lalu mulai berjalan menyusuri langkan ke sudut platform. Dari sudut itu, aku bisa turun seperti menuruni tangga di kerangka perancah. Aku hampir selalu mengambil rute ini saat pergi atau kembali ke trailer bibiku. Tangga logam yang bergoyang-goyang terpasang di samping tumpukan, tapi benda itu mengguncang dan menyenggol perancah, jadi aku tidak bisa menggunakannya tanpa ketahuan. Tidak bagus untukku. Di tumpukan ini, lebih baik sebisa mungkin tidak terlihat atau terdengar siapa pun. Sering kali ada orang-orang putus asa dan berbahaya—orang-orang yang tega merampok, memerkosa, dan menjual organ-organ tubuhmu ke pasar gelap.

Menuruni jaringan besi penopang ini selalu membuatku teringat pada permainan video lama seperti Donkey Kong atau BurgerTime. Aku mendapat gagasan ini beberapa tahun sebelumnya saat aku menulis kode permainan Atari 2600 pertamaku (ritual kedewasaan seorang *gunter*, seperti Jedi membuat pedang laser pertamanya). Permainan buatanku adalah jiplakan bulat-bulat dengan nama permainan Tumpukan, di mana pemain harus mencari jalan keluar dari labirin trailer berbentuk vertikal, mengumpulkan komputer-komputer, merebut kupon makanan untuk menambah kekuatan, sambil menghindari pecandu narkoba dan pedofilia dalam perjalanan ke sekolah. Permainanku lebih menyenangkan daripada kenyataannya.

Saat turun, aku berhenti di dekat trailer Airstream tiga unit bawah trailer kami, tempat sahabatku Mrs. Gilmore tinggal. Dia adalah wanita tua baik hati berusia pertengahan tujuh puluhan, dan dia selalu bangun sangat pagi. Aku mengintip jendelanya, melihatnya sibuk di dapur, menyiapkan sarapan. Mrs. Gilmore melihatku setelah beberapa detik kemudian, dan matanya berbinar.

“Wade!” serunya, lalu membuka jendelanya. “Selamat pagi, anakku sayang.”

“Selamat pagi, Mrs. G,” kataku. “Kuharap aku tidak membuatmu kaget.”

“Sama sekali tidak,” katanya. Dia merapatkan jubah mandinya karena semburan angin dingin dari jendela. “Dingin sekali di luar! Ayo masuk dan sarapan. Aku punya *bacon* dari kedelai. Dan telur bubuk ini juga lumayan, kalau kau beri cukup garam...”

“Terima kasih, tapi aku tidak bisa pagi ini, Mrs. G. Aku harus ke sekolah.”

“Baiklah. Lain kali, kalau begitu.” Dia memberikan ciuman jauh padaku lalu menutup jendelanya. “Jangan sampai lehermu patah gara-gara memanjat di sini, Spider-Man.”

“Kuusahakan tidak. Sampai ketemu lagi, Mrs. G.” Aku melambatkan salam perpisahan padanya lalu lanjut turun.

Mrs. Gilmore sangat baik. Dia mengizinkanku tidur di sofanya saat aku butuh, meskipun sulit buatku tidur di sana karena kucingnya banyak. Mrs. G sangat religius dan menghabiskan sebagian besar waktunya di OASIS, duduk sebagai jemaat gereja daring yang sangat besar, menyanyikan pujian, mendengarkan khotbah, dan melakukan tur virtual ke Tanah Suci. Aku memperbaiki konsol OASIS-nya setiap kali benda itu macet, dan sebagai gantinya, dia menjawab pertanyaan-pertanyaan panjangku tentang seperti apa masa 1980-an saat dia dibesarkan. Dia tahu tentang hal-hal unik dan sepele tentang tahun 1980-an—hal-hal yang tidak bisa kita pelajari dari buku atau film. Dia juga selalu mendoakanku. Berusaha sekeras mungkin untuk menyelamatkan jiwaku. Aku tak pernah tega mengatakan padanya bahwa aku menganggap agama yang terorganisir adalah omong kosong. Buat Mrs. G, agama adalah fantasi menyenangkan yang mem-

berinya harapan dan semangat—seperti itulah arti Perburuan buatku. Mengutip *Almanak*: “Orang-orang yang tinggal di rumah kaca sebaiknya tutup mulut.”

Saat tiba di lantai bawah, aku melompat turun dari tangga perancah beberapa meter dari atas tanah. Sepatu bot karetku menjejak lumpur salju beku. Masih lumayan gelap di bawah sini, jadi aku mengeluarkan senter dan berjalan ke arah timur, menembus labirin gelap, berusaha sebisa mungkin untuk tidak terlihat sambil berhati-hati agar tidak tersandung gerobak belanja, blok mesin, atau bermacam-macam jenis sampah yang mengotori gang-gang sempit di antara tumpukan. Aku jarang melihat ada orang pada jam pagi ini. Bus-bus komuter hanya datang beberapa kali sehari, jadi para penduduk yang cukup beruntung untuk punya pekerjaan pasti sudah menunggu di halte bus dekat jalan raya. Kebanyakan dari mereka bekerja sebagai buruh harian di pabrik-pabrik perkebunan raksasa yang mengelilingi kota.

Setelah berjalan hampir satu kilometer, aku sampai di gudukan raksasa mobil-mobil dan truk-truk tua yang ditimbun serampangan di sepanjang batas tepi timur tumpukan. Puluhan tahun lalu, derek-derek membersihkan taman dari kendaraan-kendaraan yang ditinggalkan sebisa mungkin, untuk membuka ruang bagi tumpukan baru, lalu mereka membuang kendaraan-kendaraan itu dalam timbunan-timbunan raksasa seperti seperti ini di batas tepi permukiman. Banyak di antaranya yang setinggi tumpukan.

Aku berjalan ke ujung timbunan, dan setelah melihat ke sekeliling memastikan aku tidak diawasi atau diikuti, aku bergerak menyamping menyelip di celah antara dua mobil yang hancur. Dari sana, aku merunduk, merangkak, dan makin jauh ke dalam gunung besi bobrok, sampai aku tiba di tanah lapang kecil di

belakang van kargo yang terkubur. Hanya sepertiga bagian belakang van itu yang terlihat. Sisanya tertutup kendaraan-kendaraan lain yang ditumpuk di atas dan di sekelilingnya. Dua *pickup* yang terguling melintang di atap van dalam sudut yang berbeda, tapi sebagian beban kedua kendaraan itu ditahan oleh mobil-mobil yang ditumpuk di kedua sisi, menciptakan semacam lengkungan pelindung yang mencegah van itu diremukkan gunungan kendaraan di atasnya.

Kukeluarkan rantai di leherku, di sana tergantung sebatang kunci. Untungnya, kunci ini masih tergantung di lubang kuncinya saat aku menemukan van ini. Banyak kendaraan yang masih berfungsi saat ditinggalkan. Para pemiliknya cuma tidak sanggup lagi membeli bahan bakar, jadi mereka memarkir kendaraan mereka lalu pergi begitu saja.

Kukantongi senterku dan kubuka pintu belakang van. Pintu terbuka sekitar lima puluh sentimeter, memberiku cukup ruang untuk menyelinap masuk. Kututup pintu di belakangku setelah di dalam van lalu kukunci pintunya. Tak ada jendela di pintu belakang van, jadi selama sedetik aku dikepung kegelapan total, hingga jemariku menemukan kabel perpanjangan listrik yang kuselotip di atap. Kutekan sakelarnya, dan lampu meja tua menyinari ruang kecil itu.

Atap hijau dari mobil kecil menutupi tempat yang dulunya kaca depan, tapi kerusakan pada bagian depan tidak melewati bagian tempat kemudi. Sisanya tetap utuh. Ada yang sudah melepas semua kursi van (mungkin digunakan sebagai mebel rumah), menyisakan “ruang” kecil dengan lebar 1,2 meter, tinggi 1,2 meter, dan panjang 2,7 meter.

Ini adalah tempat persembunyianku.

Aku menemukan tempat ini empat tahun lalu, saat mencari

onderdil komputer. Ketika aku membuka pintu dan memandang bagian dalam van, aku langsung tahu aku menemukan sesuatu yang tak ternilai harganya: privasi. Ini adalah tempat yang tidak diketahui siapa pun, di sini aku tidak perlu kuatir diganggu atau dipukul oleh bibiku atau oleh pecundang entah siapa yang dipacarinya. Aku bisa menyimpan barang-barangku di sini tanpa takut dicuri. Dan yang terpenting, di tempat ini aku bisa mengakses OASIS dengan tenang.

Van ini adalah tempat perlindunganku. Gua Batman-ku. *Fortress of Solitude*-nya Superman. Di tempat ini aku bersekolah, mengerjakan PR, membaca buku, menonton film, dan bermain permainan video. Di tempat ini juga aku melakukan pencarian untuk menemukan Easter egg Halliday.

Aku menutup dinding, lantai, dan atap dengan karton Styrofoam pembungkus telur dan potongan-potongan karpet agar sebisa mungkin membuat van ini kedap suara. Beberapa kotak kardus berisi sejumlah laptop dan onderdil komputer ada di sudut, di sampingnya ada aki-aki mobil dan sepeda olahraga yang kuubah jadi alat pendaya listrik. Satu-satunya perabot di sini adalah kursi taman lipat.

Aku menaruh ransel, melepas jaket, lalu naik ke sepeda olahraga. Mengisi baterai biasanya satu-satunya olahraga yang kulakukan setiap hari. Aku menggenjot sepeda sampai baterai terisi penuh, lalu duduk di kursi dan menyalakan pemanas listrik kecil di sampingku. Kulepas sarung tanganku lalu kugosok-gosokkan kedua tanganku di depan kawat pijar itu sampai berubah warna menjadi oranye terang. Aku tidak bisa lama-lama menyalakan pemanas, karena akan menguras baterai.

Aku membuka kotak logam anti-tikus, tempat aku menyembunyikan makanan lalu mengeluarkan air botolan dan sekantong

susu bubuk. Aku mencampur keduanya di mangkuk, lalu menuang sereal Fruit Rocks banyak-banyak di sana. Setelah aku menyantapnya, aku mengambil kotak makan plastik bergambar *Star Trek* yang kusembunyikan di bawah dasbor yang sudah hancur. Di dalamnya ada konsol OASIS keluaran sekolah, sarung tangan haptik, dan visor. Sejauh ini, benda-benda tersebut adalah barang-barang paling berharga yang kumiliki. Terlalu berharga untuk kubawa-bawa.

Aku memakai sarung tangan haptik yang elastis lalu melenturkan jemariku untuk memastikan tidak ada yang melekat. Kemudian aku mengambil konsol OASIS, benda berbentuk segi empat datar seukuran novel tipis. Ada jaringan antena *wireless* di dalamnya, tapi penerimaan di dalam van ini sangat buruk, karena berada jauh terkubur dalam tumpukan logam padat. Jadi aku mengutak-atik antena luar dan memasangnya di atap mobil di bagian atas timbunan. Kabel antena terjulur melalui lubang kecil yang kubuat di atap van. Kucolok kabel itu ke lubang di bagian samping konsol, lalu aku memakai visorku. Benda itu pas di mataku seperti kacamata renang, dan menghalangi semua cahaya dari luar. Alat pendengar kecil tergantung dari bagian pelipis visor dan secara otomatis terpasang ke telingaku. Di visor ini juga sudah ada mikrofon yang akan menangkap apa pun yang kuucapkan.

Aku menyalakan konsol dan memulai rangkaian urutan *login*. Aku melihat seberkas cahaya merah ketika visor memindai retinaku. Kemudian aku berdeham dan mengucapkan kalimat password masukku, dengan hati-hati mengucapkan: “*You have been recruited by the Star League to defend the Frontier against Xur and the Ko-dan Armada.*”⁸

⁸Pen: “Kau sudah direkrut oleh Liga Bintang untuk mempertahankan Perbatasan dari Xur dan Armada Ko-Dan.” Kalimat ini merupakan sajian Centauri kepada starfighter di film *The Last Starfighter*.

Kalimat passwordku langsung diverifikasi, bersama pola suaraku, lalu aku masuk. Kalimat berikut muncul, tertera jelas di bagian tengah display virtualku.

Verifikasi identitas berhasil.
Selamat datang ke OASIS, Parzival!
Login Selesai: 07:53:21 OST-2.10.2045

Pesan singkat menggantikan teks yang menghilang tersebut, hanya tiga kata. Pesan ini dipasang sendiri sebagai bagian dari rangkaian *login* oleh James Halliday, ketika dia memprogram OASIS, sebagai penghormatan terhadap leluhur permainan simulasi, permainan video yang memakai koin di masa muda Halliday. Tiga kata ini selalu menjadi kata-kata yang dilihat pemain terakhir kalinya sebelum meninggalkan dunia nyata dan memasuki dunia virtual:

READY PLAYER ONE

0002

AVATARKU muncul di depan lokerku di lantai dua SMA-ku—di tempat yang sama ketika aku *logout* pada malam sebelumnya.

Aku menengok memandang lorong. Keadaan di sekitarku tampak nyaris (tapi tidak sepenuhnya) nyata. Segala yang ada di dalam OASIS dibuat secara indah dalam bentuk tiga dimensi. Kalau kau tidak memusatkan perhatian lalu berhenti dan memandang sekeliling dengan lebih saksama, kau akan lupa bahwa segala yang kaulihat adalah gambar yang dihasilkan komputer. Dan ini cuma dengan konsol standar untuk anak sekolah yang dikeluarkan OASIS. Kudengar jika kau mengakses simulasi ini dengan konsol yang sudah diutak-atik dan ditanam dengan alat terancangih, kau bahkan tidak bisa membedakan OASIS dengan dunia nyata.

Aku menyentuh pintu loker dan pintu itu terbuka diiringi bunyi klik logam halus. Di dalamnya tidak banyak hiasan. Ada foto Putri Leia yang berpose dengan pistol laser. Foto kelompok para anggota Monty Python dengan kostum *Holy Grail* mereka. Majalah *Time* dengan foto James Halliday di sampulnya. Aku mengulurkan tangan dan mengetuk setumpuk buku pelajaran di bagian atas loker lalu buku-buku itu menghilang, kemudian muncul di bagian inventori avatarku.

Selain buku-buku pelajaran, avatarku tidak punya banyak barang: lampu senter, pedang pendek besi, perisai perunggu kecil,

dan baju pelindung kulit. Barang-barang ini tidak bersifat magis dan berkualitas rendah, tapi ini yang terbaik yang bisa kubeli. Barang-barang di OASIS memiliki nilai yang sama di dunia nyata (kadang-kadang lebih), dan kau tidak bisa membayarnya dengan kupon makanan. Kredit OASIS adalah koin, dan di masa kelam sekarang ini, koin OASIS adalah mata uang yang paling stabil, dihargai lebih tinggi daripada dolar, pound, euro, atau yen.

Cermin kecil terpasang di dalam lokerku, dan aku sempat melihat sosok virtualku ketika aku menutup pintu loker. Aku merancang wajah dan tubuh avatarku agar kurang-lebih sama seperti sosokku. Avatarku memiliki hidung yang sedikit lebih kecil daripada hidungku, dan dia juga lebih jangkung. Dan lebih kurus. Dan lebih berotot. Dan tidak berjerawat. Tapi selain detail-detail kecil itu, kami terlihat mirip. Sekolah dengan tegas menetapkan aturan berpakaian yang mengharuskan semua avatar siswa berbentuk manusia, dan memiliki jenis kelamin serta umur yang sama dengan siswa yang bersekolah. Tidak boleh ada avatar unicorn iblis berkepala dua yang hemaafrodit. Paling tidak, tidak boleh di area sekolah.

Kau bisa menamai avatar OASIS-mu apa saja, selama nama itu unik. Artinya, kau harus memilih nama yang belum dipakai orang lain. Nama avatarmu juga alamat surelmu dan ID chat, jadi kau harus membuatnya keren dan mudah diingat. Selebritas konon membayar mahal untuk membeli nama avatar yang mereka inginkan dari para preman *cyber* yang sudah mengambil namanya.

Saat membuat akun OASIS pertama kalinya, aku menamai avatarku Wade_the_Great. Setelah itu, aku mengganti namaku setiap beberapa bulan sekali, biasanya dengan nama yang sama konyolnya. Tapi avatarku sekarang memiliki nama yang sama

selama lebih dari lima tahun. Pada hari dimulainya Perburuan, aku memutuskan menjadi *gunter*, aku mengganti namaku menjadi Parzival, seperti nama kesatria legenda Raja Arthur yang menemukan Cawan Suci. Ejaan yang lebih umum seperti nama kesatria itu, Perceval dan Percival, sudah diambil pengguna lain. Tapi aku lebih suka nama Parzival. Menurutku rasanya lebih cocok.

Orang-orang jarang menggunakan nama aslinya saat daring. Anonimitas menjadi satu nilai plus penting di OASIS. Di dalam simulasi, tak ada seorang pun yang tahu siapa dirimu yang sebenarnya, kecuali kau ingin memberitahu mereka. Popularitas dan budaya OASIS dibangun dari kenyataan ini. Nama aslimu, sidik jarimu, dan pola retinamu disimpan dalam akun OASIS-mu, tapi Gregarious Simulation System menyimpan informasi tersebut dalam bentuk terenkripsi dan rahasia. Bahkan para karyawan GGS sendiri tidak bisa mencari identitas asli suatu avatar. Dulu ketika Halliday masih memimpin perusahaan, GGS memenangkan hak untuk menjaga kerahasiaan identitas pengguna OASIS, dan itu menjadi putusan penting yang diputuskan oleh Mahkamah Agung.

Saat aku pertama kali mendaftar di sistem sekolah negeri OASIS, aku diminta untuk memberitahukan nama asli, nama avatar, alamat surat, dan nomor Jaminan Sosial pada mereka. Informasi itu disimpan di profil siswaku tapi hanya kepala sekolah yang punya akses pada informasi tersebut. Tak satu pun guru atau siswa lain yang tahu siapa aku, demikian pula sebaliknya.

Para siswa dilarang menggunakan nama avatar mereka saat di sekolah. Ini untuk mencegah para guru agar tidak perlu mengucapkan hal yang konyol seperti “Pimp_Grease, tolong perhatikan!” atau “BigWang69, tolong berdiri dan serahkan PR-mu.”

Para siswa diminta untuk menggunakan nama depan asli mereka, diikuti dengan angka, untuk membedakan mereka dengan siswa lain yang memiliki nama yang sama. Saat aku mendaftar, sudah ada dua siswa lain di sekolahku yang memiliki nama depan Wade, jadi aku mendapat ID siswa Wade3. Nama itu mengambang di atas kepalaku setiap kali aku berada di area sekolah.

Bel sekolah berbunyi dan peringatan berkedip di sudut layar displayku, memberitahukan bahwa aku punya waktu empat puluh menit sebelum jam pelajaran pertama dimulai. Avatarku mulai berjalan di sepanjang lorong, menggunakan serangkaian gerakan tangan tak kentara untuk mengendalikan gerakan dan tindakan avatarku. Aku juga bisa menggunakan perintah suara untuk bergerak, jika tanganku sedang sibuk.

Aku berjalan ke arah kelas Sejarah Dunia, tersenyum dan melambai pada wajah-wajah yang kukenali. Aku akan merindukan tempat ini saat aku lulus beberapa bulan lagi. Aku tidak berharap cepat-cepat meninggalkan sekolah. Aku tidak punya uang untuk kuliah, bahkan untuk kuliah di OASIS sekalipun, dan nilai-nilai-ku tidak cukup bagus untuk mendapat beasiswa. Rencanaku satu-satunya setelah lulus adalah menjadi *gunter* penuh-waktu. Aku tidak punya banyak pilihan. Memenangkan perburuan adalah satu-satunya kesempatan bagiku keluar dari tempat tinggal kumuhku. Kecuali aku mau menandatangani kontrak kerja selama lima tahun dengan perusahaan tertentu. Baru membayangkannya saja, aku merasa lebih baik mati.

Seraya berjalan menyusuri lorong, siswa-siswa lain mulai bermunculan di depan loker mereka, penampakan seperti hantu yang dengan cepat membentuk sosok manusia. Suara remaja-remaja yang mengobrol mulai bergaung di sepanjang lorong. Tidak lama kemudian, aku mendengar hinaan dilontarkan kepadaku.

“Hei, hei! Itu kan Wade Tiga!” aku mendengar teriakan. Aku menoleh dan melihat Todd13, avatar menyembalkan yang kuke-nali dari kelas Aljabar II. Dia berdiri bersama beberapa temannya. “Baju yang bagus, culun,” katanya. “Di mana kau curi baju keren itu?”

Avatarku mengenakan kaus hitam dan jins biru, salah satu pakaian gratis yang bisa kaupilih saat kau menciptakan akun. Seperti teman-temannya yang juga bertingkah seperti manusia purba, Todd13 mengenakan pakaian desainer mahal, mungkin dibeli di mal dunia nyata.

“Ibumu membelikannya untukku,” sahutku tanpa berhenti berjalan. “Katakan padanya aku berterima kasih, saat kau pulang untuk menyusu padanya dan meminta uang jajan.” Aku tahu jawabanku kekanak-kanakan. Tapi virtual atau nyata, ini tetaplah SMA—semakin kekanak-kanakan, semakin efektif hinaannya.

Ejekanku membuat teman-teman dari teman-teman Todd dan siswa-siswa lain yang berdiri di dekatnya tertawa. Todd13 merengut dan wajahnya berubah merah padam—tanda bahwa dia tidak mematikan fitur emosi nyata di akunnya, yang membuat avatar memperlihatkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh pemiliknya. Dia hendak balas menjawab, tapi aku membisukannya, jadi aku tidak mendengar apa yang diucapkannya. Aku hanya tersenyum dan terus berjalan.

Kemampuan untuk membisukan teman-temanku adalah hal yang paling kusukai dari sekolah daring, dan aku memanfaatkannya setiap hari. Bagian terbaik dari fitur ini adalah mereka bisa *melihat* kau membisukannya, dan mereka tidak bisa melakukan apa-apa tentang itu. Tak pernah ada perkelahian di area sekolah. Simulasi tidak memperbolehkannya. Seluruh planet Ludus adalah zona aman tanpa perkelahian, artinya pertarungan pemain

versus pemain sama sekali tak diizinkan. Di sekolah ini, satu-satunya senjata nyata hanyalah kata-kata, dan aku pun menjadi piawai dalam bersilat lidah.

...

Aku bersekolah di sekolah dunia nyata sampai kelas enam. Pengalaman sekolahku tidak terlalu menyenangkan. Aku sangat pemalu, canggung, tidak percaya diri, dan tidak bisa bergaul—efek samping karena menghabiskan sebagian besar masa kecilku di OASIS. Saat di OASIS, aku tidak punya masalah bicara dengan orang atau bergaul. Tapi di dunia nyata, berinteraksi dengan orang lain—terutama dengan anak-anak sebayaku—membuatku gelisah setengah mati. Aku tak pernah tahu bagaimana bersikap atau berbicara, dan ketika aku punya keberanian untuk bicara, sepertinya aku selalu salah bicara.

Penampilanku juga bagian dari masalah. Aku kelebihan berat badan, dan sejak dulu selalu begitu. Makanan subsidi pemerintah yang penuh gula-dan-tepung ikut menyumbangkan andil pada berat badanku, tapi aku juga pecandu OASIS, jadi satu-satunya olahraga yang kulakukan biasanya berlari dari kejaran para *bully* sebelum dan sesudah sekolah. Yang lebih buruk lagi, pakaianku terbatas pada pakaian-pakaian yang ukurannya tidak pas dari pasar loak dan sumbangan—itu sama saja artinya dengan dipasang target sasaran tembak di dahiku.

Meskipun begitu, aku berusaha keras untuk menyesuaikan diri. Tahun demi tahun, matakku memindai ruang makan seperti robot Terminator, mencari kelompok yang mungkin mau menerimaku. Tapi bahkan kelompok anak-anak yang terpinggirkan pun tidak mau ada di dekatku. Aku terlalu aneh, bahkan untuk orang-orang aneh. Dan anak perempuan? Bicara dengan anak

perempuan adalah kemustahilan. Bagiku, mereka seperti spesies alien eksotik, indah dan menakutkan. Setiap kali aku dekat anak perempuan, aku langsung berkeringat dingin dan kehilangan kemampuan untuk bicara dengan kalimat lengkap.

Bagiku, sekolah menjadi latihan bertahan hidup. Cobaan harian yang berisi ejekan, penyiksaan, dan pengucilan. Pada saat aku kelas enam, aku mulai bertanya-tanya apakah aku bisa mempertahankan kewarasanku sampai aku lulus, enam tahun lagi.

Lalu, pada suatu hari yang luar biasa, kepala sekolah kami mengumumkan siswa yang lulus dengan nilai di atas rata-rata bisa mendaftar untuk pindah ke sistem sekolah negeri OASIS yang baru. Sistem sekolah negeri sungguhan, yang dijalankan oleh pemerintah, kini kekurangan dana, kepenuhan siswa selama bertahun-tahun. Sekarang kondisi sekolah-sekolah itu makin buruk sehingga anak-anak yang punya otak disarankan untuk tinggal di rumah dan sekolah daring. Leherku hampir patah karena berlari ke kantor administrasi sekolah untuk menyerahkan aplikasiku. Aku diterima dan pindah sekolah ke Sekolah Negeri OASIS #1873 semester berikutnya.

Sebelum pindah, avatar OASIS-ku tidak pernah meninggalkan Incipio, planet yang berada di tengah Sektor Satu, tempat avatar-avatar baru dibiakkan pada saat penciptaan mereka. Tidak banyak yang bisa dilakukan di Incipio, kecuali mengobrol dengan anak baru lain atau berbelanja di mal-mal virtual raksasa yang berada di seantero planet. Kalau kau ingin pergi ke tempat yang lebih menarik, kau harus membayar biaya teleportasi untuk sampai ke sana, dan untuk itu butuh uang. Sesuatu yang tidak kumiliki. Jadi avatarku hanya terdampar di Incipio. Sampai sekolah baruku mengirim surel berisi kupon teleportasi yang membayari biaya transportasi avatarku ke Ludus, planet yang menjadi lokasi semua sekolah negeri OASIS.

Ada ratusan sekolah di Ludus, tersebar di seantero planet. Bentuk sekolahnya sama, karena kode konstruksi yang sama disalin dan ditempel ke beberapa lokasi berbeda setiap kali sekolah baru diperlukan. Dan karena gedung-gedung itu hanyalah potongan *software*, desainnya pun tidak dibatasi batasan keuangan, atau bahkan oleh hukum alam. Jadinya setiap sekolah menjadi tempat megah untuk belajar dengan lorong-lorong marmer yang cemerlang, kelas-kelas bak katedral, dan ruang olahraga gravitasi-nol, dan perpustakaan-perpustakaan yang berisi semua buku (yang disetujui dewan sekolah) yang pernah ditulis.

Pada hari pertama di OPS #1873, kupikir aku sudah mati dan masuk surga. Sekarang, aku tidak perlu lagi kabur dari para *bully* dan pecandu narkoba dalam perjalanan ke sekolah setiap pagi, aku hanya perlu ke tempat persembunyianku dan tinggal di sana sepanjang hari. Yang terbaik, di OASIS, tak ada yang tahu bahwa aku gendut, jerawat, atau memakai baju lusuh yang sama setiap minggu. Aku tidak lagi dilempari para *bully*, dipeloroti celananya, atau didorong ke parkiran sepeda sepulang sekolah. Tak ada seorang pun yang bisa menyentuhku. Di sini, aku aman.

...

Saat aku tiba di ruang kelas Sejarah Dunia, beberapa siswa sudah duduk di kursi mereka. Avatar-avatars mereka diam tak bergerak dengan mata terpejam. Ini merupakan tanda bahwa mereka “sibuk”, artinya mereka sedang bertelepon, berseluncur di Web, atau masuk ke ruang ngobrol. Etika di OASIS adalah tidak mengajak ngobrol avatar yang sedang sibuk. Mereka biasanya akan mengabaikanmu, dan kau akan menerima pesan otomatis yang menyuruhmu enyah.

Aku duduk di mejaku dan mengetuk ikon Sibuk di ujung

layar. Mata avatarku kini terpejam, tapi aku masih bisa melihat sekelilingku. Aku mengetuk ikon lain, lalu jendela Web besar dua dimensi muncul di hadapanku, tergantung di udara tepat di hadapanku. Jendela-jendela seperti ini hanya bisa dilihat oleh avatarku, jadi tidak ada orang lain yang bisa mengintipnya (kecuali aku memilih untuk memperlihatkannya).

Laman awalku disetel ke Hatchery, salah satu forum pesan para *gunter* yang populer. Tampilan situs Hatchery didesain agar terlihat dan beroperasi seperti sistem papan bulletin sebelum era Internet, lengkap bunyi modem 300-baud pada saat *login*. Keren sekali. Aku menghabiskan beberapa menit membaca pesan-pesan terbaru mencatat berita-berita dan gosip-gosip terbaru para *gunter*. Aku jarang memposting di forum, walaupun aku memeriksa postingan setiap hari. Aku tidak melihat ada yang menarik pagi ini. Hanya ada perang antar *gunter* seperti biasa. Argumen-argumen berkelanjutan tentang tafsiran yang “benar” dari bagian penuh teka-teki di *Almanak Anorak*. Avatar-avatar level tinggi membual tentang benda atau artefak baru yang mereka peroleh. Omong kosong ini sudah berlangsung selama bertahun-tahun. Karena tidak ada kemajuan nyata, subkultur *gunter* terjerumus dalam perseteruan tak berujung, omong kosong, dan besar mulut. Menyedihkan sebenarnya.

Urutan pesan favoritku adalah pesan-pesan yang ditujukan untuk menyerang Sixer. “Sixer” adalah julukan penghinaan yang ditujukan pada para *gunter* yang bekerja pada Innovative Online Industries. IOI (dibaca *ai-oh-ai*) adalah konglomerat yang bergerak di komunikasi global dan penyedia layanan Internet terbesar di dunia. Bagian terbesar bisnis IOI berpusat pada penyediaan akses internet ke OASIS dan menjual berbagai barang dan jasa di dalam OASIS. Karena alasan ini, IOI beberapa kali berusaha

mengambil alih dan merebut Gregarious Simulation System, namun semua usahanya gagal. Sekarang mereka berusaha mengambil kendali GSS dengan mengeksploitasi celah dalam surat wasiat Halliday.

IOI telah membentuk departemen baru di dalam perusahaan yang mereka sebut “Divisi Oologi”. (“Oologi” awalnya didefinisikan sebagai “ilmu yang mempelajari telur unggas, tapi beberapa tahun terakhir memiliki makna ganda: “ilmu” untuk mencari Easter egg Halliday). Divisi Oologi IOI hanya memiliki satu tujuan: memenangkan kontes Halliday lalu mengambil harta kekayaan Halliday, perusahaannya, dan OASIS.

Seperti kebanyakan *gunter*, aku ngeri membayangkan IOI menguasai OASIS. Humas perusahaan itu sudah menyampaikan maksudnya dengan jelas. IOI yakin bahwa Halliday tidak pernah mengomersilkan ciptaannya secara optimal, dan mereka ingin memperbaiki hal itu. Mereka akan meminta bayaran bulanan untuk akses simulasi. Mereka akan memasang iklan pada setiap tampilan yang ada. Anominitas pengguna dan kebebasan berpendapat akan menjadi kenangan masa lalu. Saat IOI mengambil alih, OASIS tidak lagi menjadi surga virtual yang bisa diakses semua orang tempat aku dibesarkan. Tempat ini akan menjadi mimpi buruk yang dioperasikan perusahaan, taman bermain yang hanya bisa diakses oleh mereka yang punya uang.

IOI mengharuskan para pemburu Easter egg, yang disebut “oologis”, agar menggunakan nomor karyawan mereka sebagai nama avatar OASIS mereka. Nama-nama ini panjangnya enam digit, dan diawali dengan angka “6”, jadi semua orang mulai menyebut mereka *Sixer*. Belakangan ini, para *gunter* menyebut mereka “Sux0rz”. (Karena mereka *suck* alias menyebalkan)

Agar bisa menjadi anggota *Sixer*, kau harus menandata-

ngani kontrak, yang di antaranya menyatakan bahwa jika kau menemukan Easter egg Halliday, hadiah itu menjadi hak milik perusahaan. Sebagai gantinya, IOI memberimu gaji setiap dua bulan sekali, makanan, tempat tinggal, perawatan kesehatan, dan pensiun. Perusahaan juga melengkapi avatarmu dengan senjata, kendaraan, dan perisai tercanggih, dan membayari semua ongkos teleportasimu. Bergabung dengan Sixer mirip dengan bergabung dengan militer.

Sixer tidak sulit dikenali, karena mereka terlihat mirip satu sama lain. Mereka diharuskan menggunakan avatar lelaki berotot (tanpa memandang jenis kelamin asli pemilik avatar), dengan rambut gelap yang dipotong cepak dan fitur wajah yang tidak diubah dari sistem awal avatar. Dan mereka semua mengenakan seragam biru tua yang sama. Yang membedakan avatar-avatars ini adalah nomor karyawan enam digit yang tertera di bagian kanan dada, tepat di bawah logo perusahaan IOI.

Seperti kebanyakan *gunter*, aku membenci Sixer dan jijik terhadap keberadaan mereka. Dengan menyewa tentara bayaran sebagai pemburu Easter egg, IOI merusak seluruh semangat kontes ini. Tentu saja, mereka bisa berkelit dengan mengatakan bahwa semua *gunter* yang ikut serta dalam kontes ini juga melakukan hal yang sama. Saat ini ada ratusan kelompok *gunter*, bahkan ada yang memiliki ribuan anggota dalam satu kelompok, dan semuanya bekerja sama untuk menemukan Easter egg itu. Masing-masing kelompok terikat pada persetujuan legal yang menyatakan jika salah satu anggota memenangi kontes, hadiah akan dibagikan ke semua anggota. Pejuang-pejuang tunggal sepertiku tidak terlalu peduli pada kelompok-kelompok itu, tapi kami masih menghormati mereka sebagai sesama *gunter*—tidak seperti anggota Sixer, yang bertujuan menyerahkan OASIS pada

iblis konglomerat multinasional dengan niat untuk menghancurkannya.

Generasiku tak pernah mengenal dunia tanpa OASIS. Bagi kami, ini lebih dari sekadar program hiburan atau permainan. Sepanjang ingatan kami, OASIS telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari hidup kami. Kami lahir ke dunia yang buruk, dan OASIS adalah tempat berlindung yang membahagiakan. Membayangkan simulasi ini dimiliki swasta dan diseragamkan oleh IOI membuat kami ngeri, dan ini mungkin sulit dibayangkan oleh mereka yang lahir sebelum generasi kami. Bagi kami, ini seperti ada orang yang mengancam mengambil matahari, atau menagih bayaran saat kami mendongak memandang langit.

Sixer menjadi musuh bersama para *gunter*, dan menyerang Sixer menjadi cara menghabiskan waktu favorit di forum-forum dan ruang ngobrol. Banyak *gunter* level tinggi yang memiliki kebijakan ketat untuk membunuh (atau berusaha membunuh setiap anggota Sixer yang menghalangi jalan mereka. Beberapa situs didedikasikan untuk melacak kegiatan dan pergerakan Sixer, bahkan beberapa *gunter* menghabiskan lebih banyak waktu untuk memburu Sixer daripada mencari Easter egg. Klan-klan yang lebih besar mengadakan kompetisi tahunan yang disebut “Eighty-Six the Sux0rz”, yang memberi hadiah bagi klan yang berhasil membunuh Sixer terbanyak.

Setelah memeriksa beberapa forum *gunter*, aku mengklik ikon yang menandai situs-situs favoritku. Arty’s Missives, blog *gunter* dari wanita bernama Art3mis (dibaca “Artemis”). Aku menemukan blog ini tiga tahun lalu dan menjadi pembaca setianya sejak saat itu. Dia memuat esai-esai tentang pencariannya terhadap Easter egg Halliday, yang disebutnya “perburuan gila MacGuffin”. Dia menulis dengan gaya yang cerdas dan menyenangkan, dan entri-entrianya penuh dengan humor dan kepintaran yang mengejek

dirinya sendiri selain yang bersifat sarkastis. Selain memposting tafsiran-tafsiran (yang sering bersifat histeris) dari bagian-bagian dalam *Almanak*, dia juga memasang tautan ke buku, film, serial TV, dan musik yang dipelajarinya sebagai bagian dari riset Halliday. Aku menduga semua tulisan itu penuh dengan informasi dan arahan yang keliru, tapi tetap sangat menghibur.

Mungkin sudah jelas bahwa aku naksir berat pada Art3mis.

Sesekali dia memposting foto-foto avatarnya yang berambut merah, dan aku kadang-kadang (selalu) menyimpan foto-foto itu di komputerku. Avatarnya memiliki wajah yang cantik, tapi tidak sempurna sampai terlihat tidak alami. Di OASIS kami sudah biasa melihat wajah-wajah yang cantiknya keterlaluan. Tapi penampilan Art3mis tidak seperti hasil buatan dari pilihan menu kecantikan di bagian perancangan avatar. Wajahnya tampak seperti wajah manusia sungguhan, seakan wajah aslinya dipindai dan ditempatkan di avatarnya. Mata cokelat besar, tulang pipi yang membulat, dagu yang tajam, dan senyum mengejek. Aku menganggapnya sangat menarik.

Tubuh Art3mis juga tidak lazim. Di OASIS, kami biasa melihat dua jenis bentuk tubuh pada avatar perempuan: bentuk tubuh ala supermodel yang superkurus, atau bentuk tubuh bintang porno yang berpinggul besar (yang tampak lebih tidak alami di OASIS daripada di dunia nyata). Tapi bentuk tubuh Art3mis penuh dan berisi. Berlekuk.

Aku tahu naksir pada Art3mis tampak konyol dan tidak boleh terjadi. Apa yang kutahu tentang dia? Tentu saja, dia tidak pernah mengungkapkan identitas aslinya. Atau usianya dan lokasinya di dunia nyata. Tak ada yang tahu seperti apa rupa aslinya. Dia bisa saja berumur lima belas atau lima puluh. Banyak *gunter* bahkan mempertanyakan apakah dia sungguh-sungguh perempuan, tapi aku bukan salah satunya. Mungkin karena aku tidak

bisa membayangkan bahwa gadis yang kusukai secara virtual mungkin sesungguhnya pria parobaya bernama Chuck dengan punggung berbulu dan kepala botak.

Sejak aku pertama kali membaca Arty's Missives, blog itu telah menjadi blog paling populer di Internet, dan mendapat jutaan pengunjung setiap harinya. Dan Art3mis sekarang sudah menjadi semacam selebritas, paling tidak di kalangan *gunter*. Tapi ketenaran tidak membuatnya besar kepala. Tulisannya masih lucu dan mengejek diri sendiri. Postingan terbarunya berjudul "The John Hughes Blues", dan tulisannya membahas secara mendalam enam film remaja karya John Hughes, yang dibaginya menjadi dua trilogi: Trilogi "Fantasi Gadis Kutu Buku" (*Sixteen Candles*, *Pretty in Pink*, dan *Some Kind of Wonderful*) dan "Fantasi Cowok Kutu Buku" (*The Breakfast Club*, *Weird Science*, dan *Ferris Bueller's Day Off*).

Tepat ketika aku selesai membacanya, ada pesan muncul di layarku. Pesan itu dari temanku, Aech. (Oke, kalau kau mau membahasnya, dia satu-satunya temanku, selain Mrs. Gilmore.)

Aech: Pagi, *amigo*.

Parzival: *Hola*, sobat.

Aech: Sedang apa?

Parzival: Cuma lihat-lihat. Kau?

Aech: Basement daring. Ayo nongkrong sebelum sekolah.

Parzival: Asyik! Aku ke sana sebentar lagi.

Aku menutup jendela pesan dan melihat jam. Masih ada waktu setengah jam sebelum kelas dimulai. Aku nyengir dan mengklik ikon pintu kecil di ujung layar, lalu aku memilih ruang ngobrol dari daftar favoritku.

0003

Sistem memverifikasi bahwa aku berada dalam daftar akses ruang ngobrol dan mengizinkanku masuk. Ruang kelasku kini berubah mengecil menjadi jendela di bagian kanan bawah displayku, sehingga aku masih tetap bisa mengawasi apa yang ada di depan avatarku. Seluruh pemandangan di depanku kini dipenuhi interior ruang ngobrol Aech. Avatarku muncul tepat di dalam “pintu masuk”, pintu di atas tangga berkarpet. Pintu itu tidak mengarah ke mana pun. Bahkan tidak bisa terbuka. Ini karena Basement dan segala isinya tidak menjadi bagian dari OASIS. Ruang-ruang ngobrol adalah simulasi yang berdiri sendiri—ruang-ruang virtual sementara yang bisa diakses dari mana pun di OASIS. Avatarku tidak benar-benar berada di “dalam” ruang ngobrol. Hanya kesannya saja seperti itu. Wade3/Parzival masih duduk di ruang kelas Sejarah Dunia dengan mata terpejam. Masuk ke ruang ngobrol ibarat berada di dua tempat pada saat yang sama.

Aech menamai ruang ngobrolnya Basement. Dia memprogramnya agar terlihat seperti ruang hiburan besar di rumah pinggir kota pada tahun 1980-an. Poster-poster film lama dan poster-poster buku komik terpajang di dinding-dinding berpanel kayu. Televisi kuno merek RCA ada di tengah ruangan, terhubung dengan pemutar video Betamax, LaserDisc, dan beberapa konsol *permainan video* kuno. Rak-rak buku ada di dinding terjauh, diisi dengan buku-buku petunjuk permainan *role-playing* dan majalah-majalah *Dragon* lama.

Memiliki ruang ngobrol sebesar ini tidaklah murah, tapi Aech sanggup membayarnya. Dia menghasilkan banyak uang hasil bertarung di arena satu lawan satu yang disiarkan televisi sepulang sekolah dan akhir pekan. Aech adalah petarung ranking tinggi di OASIS, di liga Deathmatch maupun Capture the Flag. Dia bahkan lebih terkenal daripada Art3mis.

Selama beberapa tahun terakhir, Basement telah menjadi tempat nongkrong buat para *gunter* elite. Aech memberi akses pada orang-orang yang dianggapnya layak, jadi diundang nongkrong di Basement adalah kehormatan besar, terutama untuk manusia kelas tiga seperti aku.

Saat aku menuruni tangga, aku melihat puluhan *gunter* sedang bersantai, dengan avatar yang beragam. Ada yang berupa manusia, *cyborg*, iblis, peri hitam, Vulkan, dan vampir. Kebanyakan dari mereka berkumpul di dekat mesin permainan tua yang menempel di dinding. Beberapa orang berdiri di dekat stereo kuno (saat ini mendentamkan lagu “The Wild Boys” dari Duran Duran), melihat-lihat rak berisi kaset-kaset kuno milik Aech.

Aech sendiri duduk santai di salah satu dari tiga sofa yang ada di ruang ngobrol itu, yang ditata berbentuk U di depan TV. Avatar Aech adalah pria kulit putih jangkung, berdada bidang, dengan rambut hitam dan mata cokelat. Aku pernah bertanya pada Aech apakah penampilan aslinya seperti avatarnya, dan dengan bergurau dia menjawab, “Ya. Tapi dalam kehidupan nyata, aku *lebih* tampan.”

Ketika aku berjalan menghampirinya, Aech melepaskan pandangannya dari permainan Intellivision yang sedang dimainkannya. Dia nyengir lebar seperti kucing Cheshire. “Z!” serunya. “Apa kabar, sobat?” Dia mengulurkan tangan kanannya dan memberiku tos saat aku duduk di sofa di seberangnya. Aech memanggilkmu “Z”

tidak lama setelah aku bertemu dengannya. Dia suka memberi nama julukan dengan abjad tunggal. Aech menyebut nama avatar-nya seperti abjad “H” dalam bahasa Inggris.

“Apa kabar, Humperdinck?” kataku. Ini adalah permainan kami. Aku selalu memanggilnya dengan nama acak berawalan H, seperti Harry, Hubert, Henry, atau Hogan. Aku menebak-nebak nama sungguhnya, yang pernah dia akui padaku, diawali dengan huruf “H”.

Aku mengenal Aech lebih dari tiga tahun. Dia juga murid Ludus, senior di OPS #1172, yang lokasinya berada di sisi berlawanan dari sekolahku. Kami bertemu pada suatu akhir pekan di ruang ngobrol umum untuk *gunter* dan langsung akrab, karena kami memiliki minat yang sama. Lebih tepatnya *satu* minat yang sama: obsesi total dan menyeluruh terhadap Halliday dan Easter egg-nya. Beberapa menit setelah kami mengobrol pertama kalinya, aku tahu Aech serius, dia adalah *gunter* elite dengan kemampuan bela diri hebat. Dia hafal luar kepala pengetahuan tahun 80-an, bukan hanya pengetahuan wajib, tapi sampai ke hal-hal sepele. Dia adalah ilmuwan Halliday sejati. Dan dia tampaknya melihat kualitas yang sama pada diriku, karena dia memberiku kartu namanya dan mengundangku nongkrong di Basement kapan pun aku mau. Sejak saat itu, dia menjadi sahabat karibku.

Selama bertahun-tahun, persaingan sehat terbentuk di antara kami. Kami sering saling mengejek tentang siapa di antara kami yang namanya akan tercantum lebih dulu di Papan Skor. Kami kerap berusaha saling mengalahkan dalam kuis pengetahuan *gunter*. Kadang-kadang kami melakukan riset bersama. Ini biasanya dilakukan dengan menonton film-film murahan dan serial TV dari tahun 1980-an di ruang ngobrol ini. Kami juga bermain banyak *permainan video*, tentunya. Aku dan Aech menghabiskan

waktu berjam-jam bermain permainan dingdong klasik dua-pemain seperti Contra, Golden Axe, Heavy Barrel, Smash TV, dan Ikari Warriors. Selain aku, Aech adalah pemain terbaik yang pernah kutemui. Kami seimbang dalam banyak permainan, tapi dia bisa mengalahkanku dalam beberapa permainan, terutama yang berhubungan dengan permainan menembak orang pertama. Lagi pula, itu memang bidang keahliannya.

Aku tidak tahu apa pun tentang siapa Aech dalam dunia nyata, tapi aku punya firasat kehidupan di rumahnya tidak terlalu menyenangkan. Seperti aku, tampaknya dia menghabiskan setiap waktunya setelah bangun tidur di OASIS. Meskipun kami tidak pernah bertatap muka langsung, lebih dari sekali Aech bilang aku sahabat terbaiknya, jadi aku berasumsi dia sama terkucil dan kesepiannya seperti aku.

“Jadi apa yang kaulakukan setelah cabut tadi malam?” tanyanya, lalu melemparkan alat pengendali Intellivision yang lain padaku. Kami nongkrong di ruang ngobrolnya selama beberapa jam tadi malam, menonton film-film tua tentang monster Jepang.

“Tidak melakukan apa-apa,” kataku. “Pulang dan main permainan koin klasik.”

“Tidak berguna.”

“Yeah. Tapi aku sedang kepingin.” Aku tidak bertanya padanya apa yang dia lakukan malam sebelumnya, dan dia tidak memberitahuku. Aku tahu dia mungkin pergi ke Gygax, atau tempat yang sama kerennya dengan tempat itu, untuk menjajal beberapa pencarian dan mencari tambahan nilai. Dia hanya tidak mau memamerkannya padaku. Aech bisa membayar waktunya di dunia ini, mengikuti petunjuk, dan mencari Kunci Tembaga. Tapi dia tidak pernah sok pamer padaku, atau mengejekku karena tidak punya uang untuk berteleportasi ke mana pun. Dan dia

tidak pernah menghinaku dengan menawarkan pinjaman kredit. Ini adalah aturan tak tertulis di antara para *gunter*: Kalau kau pejuang tunggal, kau tidak mau atau tidak butuh bantuan, dari siapa pun. *Gunter* yang butuh bantuan akan bergabung dengan klan, aku dan Aech sependapat bahwa klan hanya untuk para penji-lat dan mereka yang banyak lagak. Kami sama-sama bersumpah untuk tetap jadi pejuang tunggal selamanya. Sesekali kami berdiskusi tentang Easter egg Halliday, tapi percakapan kami selalu terjaga, dan kami menghindari percakapan yang terlalu spesifik.

Setelah aku mengalahkan Aech tiga ronde dalam permainan Tron: Deadly Discs, dia melempar alat pengendali Intellivision-nya dengan kesal lalu mengambil majalah dari lantai. Edisi lama majalah *Starlog*. Aku mengenali foto aktor Rutger Hauer di sampulnya, dalam rangka promosi film *Ladyhawke*.

“*Starlog*, ya?” kataku, mengangguk.

“Yap. Aku mengunduh semua edisi yang ada di arsip Hatchery. Masih berusaha membaca semuanya. Aku baru membaca artikel bagus *Ewoks: The Battle dor Endor*.”

“Dibuat untuk TV. Rilis tahun 1985,” kataku, sudah hafal. Pernak-pernik *Star Wars* adalah keahlianku. “Omong kosong. Titik terendah dalam sejarah *Star Wars*.”

“Itu kan katamu, dungu. Film itu ada bagian-bagian bagus.”

“Tidak,” kataku, menggeleng keras. “Tidak ada bagus. Ma-lah lebih jelek daripada film Ewok pertama, *Caravan of Courage*. Mereka seharusnya memberi judul *Karavan Busuk*.”

Aech memutar bola matanya lalu melanjutkan membaca. Dia tidak menangkap umpannya. Aku memandang sampul majalah-nya. “Hei, aku boleh lihat majalahnya setelah kau selesai?”

Aech nyengir. “Kenapa? Supaya kau bisa membaca artikel tentang *Ladyhawke*?”

“Mungkin”

“Kau suka sampah itu ya?”

“Sialan kau, Aech.”

“Berapa kali kau menonton film cengeng itu? Aku tahu kau sudah memaksaku menontonnya paling sedikit dua kali.” Dia memancingku. Dia tahu *Ladyhawke* adalah salah satu kesukaan-ku, dan aku sudah menontonnya lebih dari dua puluh kali.

“Aku menolongmu dengan membuatmu menontonnya, dasar kurang gaul,” kataku. Aku memasang permainan baru ke konsol Intellivision dan memainkan permainan *Astrosplash* seorang diri. “Suatu hari kau akan berterima kasih padaku. Tunggu saja, *Ladyhawke* itu kanon.”

“Kanon” adalah istilah yang kami gunakan untuk mengklasifikasi film, buku, permainan, lagu atau serial TV yang disukai Halliday.

“Kau pasti bercanda,” kata Aech.

“Tidak, aku tidak bercanda.”

Dia menurunkan majalahnya lalu mencondongkan tubuhnya ke depan. “Tidak mungkin Halliday penggemar *Ladyhawke*. Aku berani jamin.”

“Apa buktinya, dungu?” tanyaku.

“Pria itu punya selera yang bagus. Hanya itu bukti yang kuperlukan.”

“Kalau begitu, tolong jelaskan kenapa dia memiliki film *Ladyhawke* versi VHS dan Laserdisc?” Daftar semua film koleksi Halliday pada saat kematiannya ada dalam apendiks *Almanak Anorak*. Kami berdua sudah hafal isinya.

“Dia itu miliarder! Dia punya jutaan film, kebanyakan mungkin tidak pernah ditontonnya! Dia juga punya DVD *Howard the Duck* dan *Krull*. Itu tidak berarti dia juga menyukainya. Dan itu jelas tidak menjadikannya kanon.”

“Ini tidak perlu diperdebatkan, Homer,” kataku. “*Ladyhawke* adalah film klasik tahun delapan puluhan.”

“Film ini *payah!* Pedang di film itu seperti terbuat dari kaleng. Dan lagunya *payah setengah mati*. Penuh *synthesizer* dan segala rupa. Ciptaan Alan Parson Project! Payah banget! Sepayah *Highlander II*.”

“Hei!” Aku berpura-pura hendak melempar alat pengendali Intellivision padanya. “Kau menghina sekarang! Para pemeran *Ladyhawke* saja sudah cukup menjadikan film ini kanon! Roy Batty! Ferris Bueller! Dan aktor yang berperan sebagai Profesor Falken di *WarGames!*” Aku berusaha mengingat-ingat nama aktor itu. “John Wood! Main bareng lagi dengan Matthew Broderick!”

“Titik terendah dalam karier mereka,” kata Aech, tertawa. Dia senang berdebat tentang film-film lama, lebih daripada aku. *Gunter-gunter* lain di ruang ngobrol mulai mengelilingi kami untuk mendengarkan. Perdebatan-perdebatan kami biasanya memiliki nilai hiburan yang tinggi.

“Kau pasti telor!” ujarku. “*Ladyhawke* disutradarai Richard Donner! *The Goonies*? *Superman: The Movie*? Maksudmu *dia* sutradara yang jelek?”

“Aku bahkan tidak peduli kalau Spielberg jadi sutradaranya. Itu film cewek yang disamarkan dengan gambar pedang-dan-sihir. Satu-satunya film dengan tipe yang sama tapi lebih jelek mungkin... *Legend*. Siapa pun yang menyukai *Ladyhawke* pasti pengecut sejati!”

Terdengar tawa membahana di ruangan. Aku jadi naik darah sekarang. Aku juga menyukai film *Legend*, dan Aech mengetahuinya.

“Oh, jadi aku pengecut? Kau yang tergila-gila pada Ewok!”

Kuambil majalah *Starlog* dari tangannya lalu kulempar ke arah poster *Revenge of the Jedi* di dinding. “Kaupikir pengetahuan mendalam tentang budaya Ewok akan membantumu menemukan Easter egg itu?”

“Jangan mulai dengan urusan Endorian lagi ya,” katanya, sambil mengangkat jari telunjuk. “Kuperingatkan ya. Aku akan melarangmu masuk sini. Sumpah.” Aku tahu ini cuma ancaman kosong. Ketika aku hendak membahas lebih jauh soal Ewok, mungkin mengejeknya habis-habisan karena menyebut mereka “Endorian”. Tapi pada saat yang sama ada sosok yang muncul di tangga. Si dungu bernama I-r0k. Aku mengerang. I-r0k dan Aech bersekolah di tempat yang sama dan ikut beberapa kelas bersama, tapi aku masih tidak mengerti kenapa Aech memberinya akses ke Basement. I-r0k menganggap dirinya *gunter* elite, tapi dia sebenarnya cuma orang menyebalkan yang banyak lagak. Dia memang sering berteleportasi di OASIS, menyelesaikan pencarian dan menaikkan level avatarnya, tapi sesungguhnya dia tidak *tahu* apa-apa. Dan dia selalu mengayunkan senapan plasma yang ukurannya sebesar mobil salju. Bahkan di ruang ngobrol, yang sebenarnya tak ada gunanya. Dia memang tidak kenal tata krama.

“Kalian bertengkar soal *Star Wars* lagi?” tanyanya, sambil menuruni tangga dan berjalan menghampiri kerumunan di dekat kami. “Obrolan itu sudah basi deh.”

Aku menoleh ke Aech. “Kalau kau mau melarang orang masuk ke sini, kenapa tidak mulai dengan badut ini?” Aku menekan Reset di Intellivision lalu mulai permainan lain.

“Diam, tolol!” sahut I-r0k. “Dia tidak akan melarangku kemari karena dia tahu aku ini *elite*. Ya, kan, Aech?”

“Tidak,” kata Aech, sambil memutar bola mata. “Tidak benar. Kau sama elitnya dengan nenekku. Dan dia sudah meninggal.”

“Sial kau, Aech! Juga nenekmu yang sudah meninggal!”

“Ya ampun, I-r0k,” gerutuku. “Kau selalu bisa meningkatkan tingkat kecerdasan obrolan kita. Seisi ruangan langsung ben-derang saat kau datang.”

“Maaf kalau membuatmu kesal, Kapten Tanpa-Kredit,” kata I-r0k. “Hei, bukankah kau seharusnya ada di Incipio untuk mengemis sekarang?” Dia mengambil alat kendali Intellivision kedua, tapi aku merampasnya dan melemparnya ke Aech.

Dia membentakku. “Tolol.”

“Banyak lagak.”

“Banyak lagak? Si tolol ini memanggilku banyak lagak?” Dia menoleh ke arah kerumunan. “Pecundang ini sangat miskin hingga harus menumpang ke Greyhawk, supaya dia bisa membunuh jin demi mendapat koin tembaga! Dan dia menyebutku banyak lagak!”

Ucapannya menimbulkan gelak tawa dari kerumunan, dan aku merasa wajahku memerah. Kurang-lebih setahun yang lalu, aku membuat kesalahan dengan menumpang ke luar dunia bersama I-r0k untuk mendapat beberapa poin pengalaman. Setelah menurunkanku di area pencarian level rendah di Greyhawk, dia mengikutiku. Aku menghabiskan berjam-jam untuk membantai rombongan jin, menunggu mereka untuk berbiak berkali-kali. Avatarku masih level pertama saat itu, dan kegiatan tersebut adalah satu-satunya cara yang aman untuk menaikkan level. I-r0k mengambil gambar avatarku malam itu lalu memberinya judul “Si Tolol Perkasa Pembantai Jin.” Kemudian dia memasangnya di Hatchery. Dia selalu menyinggungnya setiap ada kesempatan. Dia takkan pernah membiarkanku bisa hidup tenang.

“Memang benar, aku memanggilmu banyak lagak, dasar kau banyak lagak.” Aku berdiri dan mendekatinya. “Kau si bodoh

yang tidak tahu apa-apa. Hanya karena kau level empat belas, tidak berarti kau *gunter*. Kau harus punya *pengetahuan*.”

“Betul,” kata Aech, mengangguk setuju. Kami saling membenturkan tinju. Terdengar lebih banyak gelak tawa dari sekeliling kami, yang kali ini ditujukan ke I-r0k.

I-r0k mendelik pada kami. “Oke. Kita lihat siapa yang sesungguhnya banyak lagak,” katanya. “Lihat ini.” Sambil meyeringai, dia mengeluarkan barang dari inventaris lalu mengangkatnya. Atari 2600 yang masih dalam kotak. Dia sengaja menutup judul permainan dengan tangannya, tapi aku langsung mengenali gambar desain kovernya. Lukisan pria dan wanita muda yang mengenakan pakaian Yunani kuno, keduanya mengayunkan pedang. Di belakang ada *minotaur* dan pria berjanggut dengan penutup mata yang mengintai mereka. “Kau tahu apa ini, jagoan?” tanya I-r0k, menantangku. “Aku akan memberimu petunjuk... ini permainan Atari, yang dirilis sebagai bagian dari kontes. Di dalamnya ada beberapa teka-teki, kalau kau berhasil memecahkan teka-tekinya, kau bisa memenangkan hadiah. Terdengar tidak asing bagimu?”

I-r0k selalu berusaha membuat kami terkesan dengan sejumlah petunjuk atau potongan dari pengetahuan tentang Halliday yang dengan konyolnya dia meyakini dirinya sebagai orang pertama yang berhasil mengungkapkannya. *Gunter* suka terlihat lebih unggul daripada yang lain dan terus-menerus berusaha membuktikan bahwa mereka memperoleh lebih banyak pengetahuan yang aneh dibanding yang lain. Tapi I-r0k payah dalam permainan ini.

“Kau bercanda, kan?” tanyaku. “Baru sekarang kau menemukan seri *Swordquest*?”

I-r0k terlihat lemas.

“Kau memegang *Swordquest: Earthworld*,” lanjutku. “Per-

mainan pertama dalam seri Swordquest. Dirilis tahun 1982.” Aku tersenyum lebar. “Bisakah kau menyebut tiga nama permainan berikutnya dalam seri ini?”

Matanya menyipit. Tentu saja, dia terdiam. Seperti kataku, dia banyak lagak.

“Ada yang bisa menjawab?” kataku, membuka pertanyaan kepada semuanya. Para *gunter* saling memandang, tapi tidak ada yang menjawab.

“Fireworld, Waterworld, dan Airworld,” jawab Aech.

“Tepat sekali!” kataku, dan kami saling membenturkan tinju lagi. “Walaupun Airworld tidak pernah benar-benar selesai, karena Atari mendapat kesulitan dan membatalkan kontes sebelum selesai.”

I-r0k perlahan-lahan memasukkan kotak permainan ke dalam inventori.

“Kau seharusnya bergabung dengan Sux0rz, I-r0k,” kata Aech, tertawa. “Mereka bisa memanfaatkan orang dengan pengetahuan luas sepertimu.”

I-r0k mengacungkan jari pada Aech. “Kalau kalian tahu tentang kontes Swordquest, kenapa aku tidak pernah mendengar kalian membicarakannya?”

“Ayolah, I-r0k,” kata Aech, menggelengkan kepalanya. “Swordquest: Earthworld adalah lanjutan tidak resmi Atari dari Adventure. Setiap *gunter* yang berpengetahuan tahu tentang kontes itu. Kau mau lebih jelas seperti apa lagi?”

I-r0k berusaha menyelamatkan diri dari rasa malu. “Oke, kalau kalian memang begitu ahlinya, siapa yang membuat program seluruh permainan Swordquest?”

“Dan Hitchens dan Tod Frye,” jawabku. “Coba tanyakan pertanyaan yang lebih sulit.”

“Aku punya satu,” Aech menyela. “Apa yang diberikan Atari kepada pemenang masing-masing kontes?”

“Ah,” kataku. “Pertanyaan bagus. Coba kupikir dulu... Hadiah kontes Earthworld adalah Jimat Kebenaran yang Satu Sebelum Terakhir. Dibuat dari emas dan bertatahkan berlian. Seingatku, anak yang memenangkan hadiah itu meleburkannya untuk membayar biaya kuliah.”

“Yah, yah,” desak Aech. “Tidak usah mengulur waktu. Bagaimana dengan dua hadiah lainnya?”

“Aku tidak mengulur waktu. Hadiah Fireworld adalah Piala Cahaya, dan hadiah Waterworld semestinya Mahkota Kehidupan, tapi tidak pernah diserahkan, karena kontes dibatalkan. Demikian halnya dengan hadiah Airworld, yang seharusnya adalah Batu Ahli Filsafat.”

Aech nyengir lalu memberi tos dua kali padaku, kemudian menambahkan, “Seandainya kontes tidak dibatalkan, para pemenang dari empat kontes awal tersebut bisa beradu untuk mendapatkan hadiah utama, Pedang Sihir Utama.”

Aku mengangguk. “Hadiah-hadiah itu disebut dalam komik *Swordquest* yang menjadi bagian dalam permainan itu. Komik-komik yang kebetulan bisa dilihat di ruang harta dalam adegan akhir *Undangan Anorak*.”

Orang-orang di sekeliling kami bertepuk tangan. I-r0k menunduk malu.

Sejak aku menjadi *gunter*, jelas bagiku bahwa Halliday mendapat inspirasi untuk kontesnya dari kontes *Swordquest*. Aku tidak tahu apakah dia juga meminjam teka-teki dari dalamnya, tapi demi amannya aku mempelajari permainan-permainan itu dan menemukan jawaban-jawabannya secara saksama.

“Baiklah. Kau menang,” kata I-r0k. “Tapi kalian berdua butuh bergaul.”

“Dan kau,” kataku, “jelas perlu mencari hobi baru. Karena kau jelas kurang cerdas dan kurang berkomitmen menjadi *gunter*.”

“Jelas,” kata Aech. “Cobalah melakukan *riset*, I-r0k. Kau pernah dengar Wikipedia? Itu gratis.”

I-r0k berbalik dan berjalan ke kotak-kotak panjang berisi komik yang ditumpuk di ujung ruangan, seakan dia sudah tidak tertarik pada diskusi ini. “Terserahlah,” katanya sambil menoleh ke belakang. “Kalau aku tidak menghabiskan banyak waktu *offline*, untuk bercinta, mungkin aku tahu omong kosong tak berguna ini sebanyak kalian.”

Aech mengabaikannya lalu menoleh memandanguku. “Siapa nama si kembar yang ada di komik *Swordquest*?”

“Tarra dan Tor.”

“Wow, Z! Kau memang hebat!”

“Terima kasih, Aech.”

Ada pesan berkedip di layarku, menginformasikan bahwa bel pemberitahuan tiga menit sudah berdering di kelasku. Aku tahu Aech dan I-r0k melihat pemberitahuan yang sama, karena sekolah kami beroperasi dengan jadwal yang sama.

“Waktunya untuk mendapat pendidikan,” kata Aech, lalu berdiri.

“Payah,” kata I-r0k. “Sampai bertemu lagi, pecundang.” Dia mengacungkan jari padaku; kemudian avatarnya lenyap saat dia keluar dari ruang ngobrol. *Gunter-gunter* lain juga keluar dan menghilang, hanya aku dan Aech yang tersisa.

“Serius, Aech,” kataku. “Kenapa kau membiarkan si dungu itu nongkrong di sini?”

“Karena dia menyenangkan untuk dikalahkan di permainan video. Dan kebodohnya memberiku harapan.”

“Kenapa begitu?”

“Karena kalau kebanyakan *gunter* tidak tahu apa-apa seperti I-r0k—dan banyak yang seperti dia, Z, percayalah—itu artinya kau dan aku sungguh-sungguh punya kesempatan untuk memenangkan kontes itu.”

Aku mengangkat bahu. “Kurasa itu sisi lain yang bisa kita lihat.”

“Mau bertemu lagi selepas sekolah nanti malam? Sekitar jam tujuh? Ada beberapa urusan yang harus kulakukan, tapi nanti aku ingin menonton film-film yang wajib kutonton. Mungkin maraton *Spaced*?”

“Oh, ya, tentu,” jawabku. “Aku mau.”

Kami keluar bersama-sama, tepat ketika bel terakhir berbunyi.

0004

Kelopak mata avatarku terbuka, dan aku sudah kembali di kelas Sejarah Dunia. Tempat duduk di sekelilingku kini penuh terisi siswa lain, dan guru kami Mr. Avenovich, muncul di depan kelas. Avatar Mr. A tampak seperti dosen berjenggot bertubuh gempal. Dia memiliki seringai yang menular, kacamata berbingkai lebar, dan jas wol dengan tambalan di siku. Saat berbicara, entah bagaimana dia selalu terdengar seperti sedang mengutip tulisan dari buku karya Dickens. Aku menyukainya. Dia guru yang bagus.

Tentu saja, kami tidak tahu siapa sebenarnya Mr. Avenovich atau di mana tempat tinggalnya. Kami tidak tahu nama aslinya, atau apakah “dia” benar-benar lelaki. Bisa saja dia sesungguhnya wanita keturunan Inuit bertubuh mungil yang tinggal di Anchorage, Alaska, yang sengaja memilih tampilan dan suara ini agar para siswa lebih mau mendengarkan pelajaran darinya. Tapi entah kenapa, aku merasa avatar Mr. Avenovich tampak dan bersuara seperti orang aslinya.

Semua guruku hebat. Tidak seperti guru-guru di dunia nyata, kebanyakan guru di sekolah umum OASIS sepertinya sungguh-sungguh menikmati pekerjaan mereka, mungkin karena mereka tidak harus menghabiskan setengah waktu mereka untuk menjadi penjaga dan pengasuh anak. OASIS sudah membereskannya, memastikan para siswa tetap tenang dan duduk di tempat duduk mereka. Yang perlu dilakukan para guru hanyalah mengajar.

Para guru pengajar daring juga lebih mudah untuk mempertahankan perhatian para siswa, karena di OASIS, kelas-kelas dibuat seperti holodek. Guru-guru bisa mengajak para siswa untuk berdarmawisata virtual setiap hari, tanpa harus meninggalkan lahan sekolah.

Pada pelajaran Sejarah Dunia pagi itu, Mr. Avenovich menunjukkan simulasi sehingga kelas kami bisa mengunjungi penemuan makam Raja Tut oleh para ahli arkeologi di Mesir pada tahun 1922. (Pada hari sebelumnya, kami mengunjungi tempat yang sama pada tahun 1334 dan melihat kejayaan kerajaan Tutankhamen.)

Pada keesokan harinya, di kelas Biologi, kami menjelajahi jantung manusia dan melihat jantung itu memompa dari dalam, seperti di film lama berjudul *Fantastic Voyage*.

Di kelas Seni, kami berjalan-jalan di Louvre sementara semua avatar kami memakai topi baret yang konyol.

Di kelas Astronomi kami mengunjungi bulan-bulan Jupiter. Kami berdiri di permukaan volkanik di Io sementara guru kami menjelaskan bagaimana bulan itu pertama kali terbentuk. Ketika guru kami menerangkan, Jupiter menjelma di belakangnya, memenuhi setengah langit, Titik Merah Besar berputar perlahan di atas bahu kirinya. Kemudian dia menjentikkan jari lalu kami berdiri di Eropa, mendiskusikan kemungkinan adanya kehidupan di luar bumi di bawah lapisan bulan yang dingin.

Aku menghabiskan jam makan siang di lapangan hijau yang membatasi sekolah, sambil melihat pemandangan hasil simulasi sementara aku melahap batangan protein. Pemandangan ini jauh lebih baik daripada melihat bagian dalam tempat persembunyi-anku. Aku siswa senior, jadi kalau aku mau aku diizinkan pergi ke luar-dunia pada jam makan siang, tapi aku tidak punya uang untuk dihabiskan seperti itu.

Masuk ke OASIS memang gratis, tapi berjalan-jalan di dalamnya tidak gratis. Seringnya, aku tak punya cukup kredit untuk berteleportasi ke luar-dunia lalu kembali ke Ludus. Saat bel terakhir berbunyi setiap hari, siswa-siswa yang punya kegiatan di dunia nyata akan keluar dari OASIS dan lenyap. Yang lain akan ke luar-dunia. Banyak siswa yang memiliki kendaraan antarplanet sendiri. Tempat parkir di Ludus dipenuhi UFO, pesawat tempur TIE Star Wars, pesawat ulang-alik NASA. Pesawat Viper dari *Battlestar Galactica*, dan bentuk-bentuk pesawat lainnya yang rancangannya berasal dari setiap film dan serial TV fiksi ilmiah yang terpikirkan oleh mereka. Setiap sore aku berdiri di lapangan depan sekolah dan dengan iri melihat kapal-kapal itu melayang terbang, memenuhi udara, melesat menuju dunia dengan segala kemungkinan yang tak terhingga. Anak-anak yang tidak memiliki kapal bisa memilih menumpang teman atau berjalan ke terminal transportasi terdekat, lalu pergi ke kelab, tempat permainan, atau konser rock. Tapi aku tidak ke mana-mana. Aku terdampar di Ludus, planet paling membosankan di OASIS.

Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation adalah tempat yang sangat luas.

Saat OASIS pertama kali diluncurkan, tempat ini hanya memiliki ratusan planet untuk dieksplorasi para penggunanya, semua diciptakan oleh para programer dan seniman GSS. Lingkungan mereka beraneka rupa, mulai dari latar belakang pedang dan sihir sampai kota-kota bertema *cyberpunk* juga kota-kota buangan yang hancur dan penuh zombie. Ada planet-planet yang dirancang dengan sangat mendetail. Ada yang dihasilkan dari rangkaian pola yang sudah ada secara acak. Masing-masing planet dihuni oleh beragam kecerdasan buatan yang sifatnya NPC (bukan pemain sungguhan)—manusia, hewan, monster, alien,

dan android yang dikendalikan manusia, yang bisa diajak berinteraksi dengan para pengguna OASIS.

GSS juga membeli lisensi dunia-dunia virtual dari perusahaan pesaing, sehingga konten yang sudah diciptakan untuk permainan seperti *Everquest* dan *World of Warcraft* bisa dipindahkan ke OASIS, dan salinan *Norrath* dan *Azeroth* ditambahkan ke katalog planet OASIS yang terus berkembang. Dunia-dunia virtual yang lain segera mengikutinya, dari *Metaverse* hingga *Matrix*. Jagat raya *Firefly* berlabuh di sektor yang berbatasan dengan jagat raya *Star Wars*, dengan jagat raya *Star Trek* yang diciptakan ulang secara mendetail di sektor yang berbatasan dengan dua jagat raya tadi. Para pengguna bisa berteleportasi bolak-balik di dunia-dunia fiksi favorit mereka. *Middle Earth*. *Vulcan*. *Pern*. *Arrakis*. *Magrathea*. *Discworld*, *Mid-World*, *Riverworld*, *Ringworld*. Dunia demi dunia.

Untuk memudahkan pemetaan wilayah dan navigasi, OASIS, dibagi menjadi dua puluh tujuh “sektor” berbentuk kubus yang sama besarnya, masing-masing berisi ratusan planet berbeda. (Peta tiga dimensi dari dua puluh tujuh sektor menyerupai mainan tahun 80-an bernama Kubus Rubik. Seperti kebanyakan *gunter*, aku tahu ini bukanlah kebetulan.) masing-masing sektor ukurannya sepuluh jam cahaya, atau sekitar 10,8 miliar kilometer. Jadi jika kau menempuh perjalanan dengan kecepatan cahaya (kecepatan tercepat yang bisa dicapai kendaraan luar angkasa di dalam OASIS), kau bisa bergerak dari satu sisi ke sisi lainnya tepat dalam sepuluh jam. Perjalanan jarak jauh seperti itu tidaklah murah. Kendaraan ruang angkasa yang bisa bergerak dalam kecepatan cahaya juga langka, dan butuh bahan bakar untuk bisa bergerak. Mengenakan bayaran untuk bahan bakar virtual yang menggerakkan kendaraan virtual adalah cara Gregarious Simu-

lation System untuk mendapat pemasukan, karena mengakses OASIS itu gratis. Sumber pendapatan utama GSS berasal dari ongkos teleportasi. Teleportasi adalah cara tercepat untuk melakukan perjalanan, tapi juga yang termahal.

Melakukan perjalanan di dalam OASIS bukan hanya mahal—tapi juga berbahaya. Masing-masing sektor terbagi dalam berbagai zona berbeda dengan beragam ukuran dan bentuk. Beberapa zona sangat luas sampai berisi beberapa planet, sementara yang lain hanya beberapa kilometer di permukaan dunia tunggal. Masing-masing zona memiliki perpaduan peraturan dan paramater sendiri. Sihir bisa dipakai di beberapa zona tapi tidak di zona lain. Demikian pula dengan teknologi. Jika kau menerbangkan pesawat berteknologi canggih di zona teknologi tidak berfungsi, mesin pesawatmu akan mati ketika kau melintasi perbatasan. Kalau itu terjadi, kau harus menyewa penyihir berjanggut kelabu dengan kapal tongkang berkekuatan mantra sihir untuk mende-rek pesawatmu kembali ke zona teknologi.

Zona ganda mengizinkan penggunaan sihir dan teknologi, dan zona kosong tidak mengizinkan penggunaan keduanya. Ada zona damai, di sana pertarungan antarpemain tidak diperbolehkan, dan ada zona pemain-versus-pemain, di sana setiap pemain harus bertarung untuk bertahan hidup.

Kau harus berhati-hati setiap kali memasuki zona atau sektor baru. Kau harus bersiap-siap.

Tapi seperti yang sudah kubilang, aku tidak punya masalah itu. Aku terjebak di sekolah.

Ludus dirancang sebagai tempat belajar, jadi planet itu diciptakan tanpa ada satu pun portal pencarian atau zona permainan di permukaannya. Satu-satunya yang bisa ditemukan di sini adalah ribuan sekolah yang sama persis, terpisah oleh lapangan hi-

jau, taman-taman yang ditata sempurna, sungai, padang rumput, dan hutan-hutan lebat. Tidak ada istana-istana, ruang-ruang bawah tanah, atau benteng-benteng yang mengorbit di luar angkasa yang bisa dirampas oleh avatarku. Tidak ada penjahat-penjahat NPC; monster-monster atau alien yang bisa kulawan, jadi tidak ada harta atau benda sihir yang bisa kujarah.

Ini menyebalkan, karena beragam rupa alasan.

Menyelesaikan pencarian, melawan NPC, dan mengumpulkan harta adalah satu-satunya cara bagi avatar level rendah seperti aku agar bisa mendapatkan poin pengalaman (XP). Mendapatkan XP adalah cara untuk meningkatkan level kekuatan, tenaga, dan kemampuan avatarmu.

Banyak pengguna OASIS tidak peduli pada level kekuatan avatar mereka atau memikirkan aspek permainan dari simulasi sama sekali. Mereka hanya menggunakan OASIS untuk hiburan, bisnis, belanja, dan berkumpul bersama teman-teman mereka. Para pengguna ini menghindari permainan atau zona PvP karena avatar-avatar level pertama mereka yang tidak memiliki pertahanan bisa diserang oleh NPC atau pemain lain. Jika kau tetap berada di zona aman, seperti Ludus, kau tidak perlu khawatir avatarmu akan dirampok, diculik, atau dibunuh.

Aku benci terjebak di zona aman.

Jika aku mau menemukan Easter egg Halliday, aku tahu aku harus bisa keluar menuju sektor-sektor berbahaya di OASIS. Jika aku tidak cukup kuat atau cukup bersenjata untuk membela diriku sendiri, aku takkan hidup lama.

Selama lima tahun terakhir, perlahan-lahan aku berhasil membuat avatarku naik hingga level tiga. Ini tidak mudah. Aku melakukannya dengan menumpang ke dunia luar dengan siswa-siswa lain (paling sering bersama Aech) yang kebetulan pergi ke

planet di mana avatarku yang rendah bisa bertahan hidup. Aku meminta mereka menurunkanku di dekat zona permainan level anak baru dan menghabiskan sisa malam atau akhir pekan membantai orc, jin, atau monster kelas rendah yang terlalu lemah untuk membunuhku. Untuk setiap avatar NPC yang kukalahkan, aku akan mendapat sedikit poin XP, dan biasanya ada koin-koin tembaga atau perak yang jatuh dari musuh-musuhku yang telah terbantai. Koin-koin itu langsung diubah menjadi kredit, yang kugunakan untuk membayar ongkos transportasi kembali ke Ludus, seringnya tepat sebelum bel sekolah berbunyi. Kadang-kadang, tapi tidak sering, salah satu NPC yang kubunuh menjatuhkan sebuah benda. Itulah caraku mendapat senjata, perisai, dan baju zirah.

Aku berhenti menumpang dengan Aech pada akhir tahun sekolah lalu. Avatarnya sekarang di atas level tiga puluh, jadi dia hampir selalu pergi ke planet yang berbahaya untuk avatarku. Dengan senang hati Aech mau menurunkanku di dunia kecil yang dilewatinya, tapi kalau aku tidak memperoleh cukup kredit untuk membayar ongkos kembali ke Ludus, aku terpaksa bolos sekolah karena aku terjebak di planet lain. Tentu saja ini bukan alasan yang bisa diterima. Saat ini aku sudah kebanyakan alasan bolos sehingga aku berisiko dikeluarkan dari sekolah. Jika itu terjadi, aku harus mengembalikan konsol dan visor standar OASIS. Yang lebih buruk lagi, aku akan dipindahkan ke sekolah di dunia nyata untuk menyelesaikan tahun terakhirku di sana. Aku tidak bisa mengambil risiko itu.

Jadi belakangan ini, aku jarang meninggalkan Ludus. Aku terjebak di sini, dan terjebak di level tiga. Memiliki avatar level tiga itu amat memalukan. Tak ada *gunter* yang akan menganggapmu serius kecuali kau sudah melewati level sepuluh. Meskipun aku

sudah menjadi *gunter* sejak hari pertama, semua orang masih menganggapku anak kecil. Hal ini membuatku frustrasi.

Karena putus asa, aku berusaha mencari pekerjaan paruh waktu sepulang sekolah, hanya untuk memperoleh uang jalan-jalan. Aku melamar ke banyak pekerjaan pemrograman dan dukungan teknis (kebanyakan pekerjaan konstruksi, pembuatan kode mal-mal dan gedung-gedung kantor OASIS), tapi semuanya tanpa harapan. Jutaan *orang dewasa* lulusan perguruan tinggi tidak bisa mendapat pekerjaan-pekerjaan itu. Resesi Besar kini memasuki tahun ketiga, dan pengangguran mencatat rekor yang amat tinggi. Bahkan kedai-kedai makanan cepat saji di sekitar tempat tinggalku memiliki waktu tunggu dua tahun untuk setiap pelamar.

Jadi aku terjebak di sekolah. Aku merasa seperti anak kecil yang berdiri di depan tempat permainan video terbesar tanpa koin sama sekali, tidak bisa melakukan apa pun selain berjalan-jalan dan melihat anak-anak lain bermain.

0005

Setelah makan siang, aku menuju kelas favoritku. Pelajaran OASIS tingkat lanjut. Ini adalah kelas pilihan bagi siswa senior, tempatmu belajar tentang sejarah OASIS dan para penciptanya. Bakal mudah sekali mendapat nilai A.

Selama lima tahun terakhir, aku membaktikan seluruh waktu luangku untuk mempelajari James Halliday semampu yang kubisa. Aku mati-matian mempelajari hidupnya, keberhasilan-keberhasilannya, dan segala yang diminatinya. Lebih dari sepuluh buku biografi yang berbeda tentang Halliday sudah diterbitkan sejak kematiannya, dan aku sudah membaca semuanya. Beberapa film dokumenter tentang Halliday juga sudah dibuat. Aku mempelajari segala yang pernah ditulis Halliday, dan aku memainkan semua permainan video yang dibuatnya. Aku mencatat, menulis setiap detail yang kupikir berkaitan dengan Perburuan. Aku menyimpan semua catatan dalam buku catatan (yang kusebut sebagai “cawan diari” setelah aku menonton film Indiana Jones yang ketiga).

Semakin mendalami kehidupan Halliday, aku semakin mengidolakannya. Dia adalah dewa di antara orang pintar, kutubuku yang disembah sampai ke level Gygax, Garriott, dan Gates. Dia meninggalkan rumah selepas SMA, hanya bermodalkan kepandaian dan imajinasinya, dan dia menggunakan keduanya untuk memperoleh ketenaran yang mendunia dan kekayaan yang berlim-

pah. Dia menciptakan realita baru yang menjadi tempat pelarian bagi kebanyakan manusia. Dan yang lebih hebatnya, dia membuat wasiat dan testamen terakhirnya menjadi kontes permainan video terhebat sepanjang masa.

Aku menghabiskan banyak waktu di kelas OASIS tingkat lanjut itu dengan membuat kesal guru kami, Mr. Ciders, dengan menunjukkan kesalahan-kesalahan dalam buku pelajaran dan mengangkat tangan untuk menceritakan hal-hal sepele tentang Halliday yang kuanggap (dan cuma aku yang menganggapnya) menarik. Setelah beberapa minggu kelas berlangsung, Mr. Ciders berhenti menyebut namaku untuk menjawab kecuali tidak ada anak lain yang tahu jawabannya.

Hari ini, dia membaca cuplikan dari *The Egg Man*, biografi Halliday yang laris yang sudah kubaca empat kali. Selama pelajarannya, aku mati-matian menahan diri untuk tidak menyelanya dan menunjukkan hal-hal penting yang tidak disertakan dalam buku itu. Sebagai gantinya, aku mencatat dalam hati hal-hal yang lalai disampaikan dalam buku itu. Ketika Mr. Ciders mulai menceritakan kembali kondisi masa kecil Halliday, aku berusaha mengumpulkan sedikit demi sedikit rahasia apa pun yang bisa kupikirkan dari cara hidup Halliday yang aneh, dan dari petunjuk-petunjuk aneh tentang dirinya yang dipilih oleh Halliday untuk ditinggalkannya.

...

James Donovan Halliday lahir pada tanggal 12 Juni 1972, di Middleton, Ohio. Dia anak tunggal. Ayahnya adalah operator mesin pecandu alkohol dan ibunya pelayan pengidap bipolar.

Meskipun demikian, James anak yang cerdas, tapi canggung dalam pergaulan. Dia amat sulit berkomunikasi dengan orang-

orang di sekitarnya. Walaupun dia cerdas, tapi prestasi sekolahnya buruk, karena sebagian besar perhatiannya tertuju pada komputer, komik, novel fantasi dan fiksi ilmiah, dan tentu saja *videogame*.

Pada suatu hari semasa sekolah menengah, Halliday sedang duduk sendirian di kafeteria membaca *Buku Panduan Pemain Dungeons & Dragons*. Permainan itu membuatnya terpesona, tapi dia tidak pernah benar-benar memainkannya, karena dia tidak punya teman yang biasa diajak bermain bersama. Anak lelaki di kelasnya bernama Ogden Morrow memperhatikan Halliday membaca buku itu lalu mengundangnya untuk mengikuti ajang permainan D&D yang diadakan di rumahnya. Di dalam ruang bawah tanah rumah Morrow itu, Halliday dikenalkan dengan “orang-orang pintar kelas berat” sama seperti dirinya. Mereka langsung menerima Halliday sebagai sahabat, dan untuk pertama kalinya dalam hidup, James Halliday punya kelompok teman.

Ogden Morrow pada akhirnya menjadi partner bisnis Halliday, rekan kerja, dan sahabat terbaik. Banyak orang yang menyamakan Morrow dan Halliday seperti Jobs dan Wozniak atau Lennon dan McCartney. Partner yang ditakdirkan untuk mengubah sejarah manusia.

Pada usia lima belas tahun, Halliday menciptakan *videogame* pertamanya, *Anorak's Quest*. Dia membuat programnya dengan BASIC di komputer berwarna TRS-80 yang diterimanya sebagai hadiah Natal (walaupun dia sebenarnya meminta komputer Commodore 64 yang sedikit lebih mahal). *Anorak's Quest* adalah permainan petualangan yang berlokasi di Chthonia, dunia fantasi yang diciptakan Halliday untuk kampanye *Dungeons & Dragons* di SMA. “Anorak” adalah nama julukan Halliday yang diberikan oleh gadis pertukaran pelajar dari Inggris semasa

dia SMA. Halliday sangat menyukai nama Anorak sehingga dia menggunakannya untuk nama karakter D&D favoritnya, penyihir hebat yang muncul di berbagai *videogame*-nya.

Halliday menciptakan Anorak's Quest untuk bersenang-senang, untuk berbagi di grup permainan D&D. Mereka semua keranjingan permainan itu, dan menghabiskan waktu yang tak terhitung lamanya untuk memecahkan teka-teki dan tebakan-tebakannya yang rumit. Ogden Morrow meyakinkan Halliday bahwa Anorak's Quest lebih baik daripada permainan komputer yang saat itu ada di pasaran, lalu dia mendorong Halliday untuk menjual permainan itu. Dia membantu Halliday membuat sampul sederhana untuk permainan itu, dan bersama-sama, mereka berdua mengopi Anorak's Quest satu per satu ke dalam disket 51/4 inci lalu memasukkannya ke kantong plastik Ziploc bersama lembaran fotokopi berisi petunjuk permainan. Mereka mulai menjual permainan itu di rak *software* di toko komputer di kota mereka. Tidak butuh waktu lama, mereka kebanjiran permintaan hingga tidak keburu membuat kopinya.

Morrow dan Halliday memutuskan untuk memulai perusahaan mereka sendiri, Gregarious Game, yang awalnya beroperasi di ruang bawah tanah rumah Morrow. Halliday membuat program Anorak's Quest versi baru untuk Atari800XL, Apple II, dan komputer Commodore 64, dan Morrow memasang iklan untuk permainan itu di beberapa majalah komputer. Dalam enam bulan, Anorak's Quest menjadi permainan laris seantero negeri.

Halliday dan Morrow nyaris tidak lulus SMA karena sepanjang tahun terakhir mereka sibuk mengerjakan Anorak's Quest II. Bukannya melanjutkan kuliah, mereka berdua memusatkan perhatian pada perusahaan baru mereka, yang sudah makin besar hingga tidak cukup lagi di ruang bawah tanah Morrow.

Pada tahun 1990, Gregarious Games pindah ke kantor sungguhan di pertokoan yang nyaris bangkrut di Columbus, Ohio.

Selama sepuluh tahun berikutnya, perusahaan kecil itu menguasai industri permainan video, merilis serangkaian permainan aksi dan petualangan, semuanya menggunakan mesin grafis permainan orang-pertama yang diciptakan Halliday. Gregarious Games menciptakan standar baru untuk permainan *video* seru dan setiap kali mereka meluncurkan judul baru, mereka mendobrak segala kemungkinan yang bisa dicapai dengan komputer pada masa itu.

Odgen Morrow yang bertubuh pendek gemuk pada dasarnya memiliki karisma, dan dia menangani segala urusan bisnis dan hubungan masyarakat perusahaan. Pada setiap konferensi pers Gregarious Games, Morrow menunjukkan senyum lebarnya dari balik jenggot lebatnya dan kacamata berbingkai kawat, menggunakan bakatnya untuk publisitas berlebihan. Namun, Halliday adalah kebalikan Morrow dalam segala hal. Dia bertubuh jangkung, kurus, dan pemalu, juga lebih memilih tidak disorot.

Orang-orang yang bekerja di Gregarious Games pada masa itu mengatakan bahwa Halliday sering mengunci dirinya di dalam kantor, di sana dia membuat program tanpa henti, bahkan sering lupa makan, tidur, atau berhubungan dengan manusia lain selama sehari-hari atau bahkan berminggu-minggu.

Dalam beberapa kesempatan ketika Halliday bersedia diwawancara, perilakunya tampak aneh, bahkan untuk ukuran programmer *game* sekalipun. Dia bergerak berlebihan, menjaga jarak, dan canggung sehingga para pewawancara sering mendapat kesan bahwa dia sakit jiwa. Halliday cenderung bicara dengan cepat sehingga ucapannya sering tidak bisa dipahami, dan suara tawanya bernada tinggi tajam menusuk, dan makin mengganggu karena

biasanya hanya dia yang tahu apa yang ditertawakannya. Ketika Halliday bosan selama wawancara (atau percakapan), biasanya dia akan bangun dan berjalan keluar tanpa pamit.

Halliday memiliki banyak obsesi. Yang terutama di antaranya adalah *videogame* klasik, novel fiksi ilmiah dan fantasi, dan film dengan beragam tema. Dia juga menggandrungi tahun 1980-an secara berlebihan, dekade ketika dia remaja. Tampaknya Halliday mengharapakan semua orang di dekatnya memiliki obsesi yang sama, dan dia sering memarahi mereka yang tidak memahaminya. Dia dikenal sering memecat karyawan-karyawannya yang sudah lama bekerja karena tidak mengenal dialog dari film yang dikutipnya, atau jika dia mendapati bahwa mereka tidak familier dengan kartun, komik, atau *videogame* favoritnya. (Ogden Morrow selalu menerima karyawan itu kembali, biasanya tanpa sepengetahuan Halliday.)

Seiring waktu berlalu, kemampuan sosial Halliday yang sudah tumpul makin memburuk. (Beberapa studi psikologi yang mendalam dilakukan setelah kematian Halliday, dan obsesinya yang berlebihan pada rutinitas dan kekhasyukannya pada beberapa minat yang aneh membuat para psikolog menyimpulkan bahwa Halliday menderita sindrom Asperger, atau semacam bentuk autisme.)

Walaupun eksentrik, tak ada seorang pun yang mempertanyakan kegeniusan Halliday. Permainan-permainan yang diciptakannya membuat kecanduan dan sangat populer. Pada akhir abad kedua puluh, Halliday dikenal sebagai perancang *videogame* terbaik dari generasinya—dan sebagian orang berpendapat, dia yang terbaik sepanjang masa.

Ogden Morrow adalah programer brilian, tapi bakat sejatinya adalah kepandaianya berbisnis. Selain bekerja sama untuk men-

ciptakan permainan video, sejak awal dia merancang kampanye pemasaran dan rencana distribusi, yang hasilnya luar biasa. Ketika Gregarious Games akhirnya menjual saham ke publik, harga saham mereka langsung melesat.

Pada ulang tahun mereka yang ketiga puluh, Halliday dan Morrow sama-sama multijutawan. Mereka membeli rumah besar di jalan yang sama. Morrow membeli mobil Lamborghini, liburan panjang, dan keliling dunia. Halliday membeli dan merestorasi salah satu mobil DeLorean yang digunakan dalam film *Back to the Future*, terus menghabiskan sepanjang waktunya dengan komputer, dan menggunakan kekayaan barunya untuk menghimpun sesuatu yang akhirnya menjadi koleksi pribadi terbesar di dunia berisi *videogame* klasik, mainan *Star Wars*, kotak makan siang zaman dulu, dan buku-buku komik.

Pada puncak kesuksesannya, Gregarious Games tampak tidak aktif. Beberapa tahun berlalu tanpa ada permainan baru yang diluncurkan. Morrow membuat pengumuman misterius, mengatakan bahwa perusahaan sedang mengerjakan proyek ambisius yang akan membawa mereka ke arah yang sepenuhnya baru. Desas-desus mulai beredar bahwa Gregarious Games sedang mengembangkan semacam perangkat keras komputer dan proyek rahasia ini menghabiskan banyak sekali uang perusahaan. Ada pula indikasi yang menunjukkan bahwa Halliday dan Morrow sama-sama menginvestasikan sebagian besar kekayaan mereka ke dalam usaha baru mereka. Gosip mulai menyebar bahwa Gregarious Games berada di ambang kebangkrutan.

Kemudian, pada bulan Desember 2012, Gregarious Games mengganti nama menjadi Gregarious Simulation Systems, dan di bahwa nama baru ini mereka meluncurkan produk andalan mereka, satu-satunya produk yang dirilis GSS, yaitu: OASIS—Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation.

OASIS pada akhirnya mengubah cara hidup orang-orang di dunia, juga cara mereka bekerja dan berkomunikasi. OASIS mengubah dunia hiburan, jejaring sosial, bahkan politik global. Meskipun awalnya dipasarkan sebagai permainan daring dengan banyak pemain, OASIS dengan cepat menjadi gaya hidup baru.

...

Pada masa sebelum OASIS, permainan daring dengan banyak pemain (MMO) adalah salah satu yang pertama kali memberikan lingkungan buatan. Mereka bisa menampung ribuan pemain untuk hidup bersama-sama dalam dunia simulasi, yang terhubung dengan internet. Keseluruhan ukuran lingkungan-lingkungan buatan ini amat kecil, biasanya hanya satu dunia, atau sepuluh atau beberapa planet kecil. Para pemain MMO bisa melihat lingkungan-lingkungan ini melalui jendela dua dimensi kecil—dengan monitor komputer—dan mereka hanya dapat berinteraksi dengan menggunakan *keyboard*, *mouse*, dan alat bantu lain yang harus dicolokkan ke komputer.

Gregarious Simulation Systems mengangkat konsep MMO ke level yang sepenuhnya baru. OASIS tidak membatasi pengguna hanya ke satu planet, atau hanya ke sepuluh planet. OASIS memiliki ratusan (dan akhirnya hingga ribuan) dunia beresolusi 3-D yang bisa dijelajahi semua orang, dan grafis masing-masing dunia dibuat secara mendetail, bahkan hingga ke kumbang dan helai-helai rumputnya, sampai ke pola angin dan cuacanya. Para pengguna bisa mengelilingi planet-planet itu dan tak pernah melihat bidang yang sama dua kali. Bahkan pada model awal yang masih primitif, cakupan simulasi ini amat mencengangkan.

Halliday dan Morrow menyebut OASIS sebagai “realitas sumber-terbuka”, jagat daring yang bisa menyesuaikan diri, yang

bisa diakses siapa pun lewat internet, menggunakan komputer atau konsol *videogame*. Kau bisa masuk dan langsung melarikan diri dari kehidupan sehari-harimu yang membosankan. Kau bisa menciptakan sosok baru untuk dirimu sendiri, dengan kendali total atas penampilanmu dan suaramu ke orang lain. Di OASIS, yang gemuk bisa jadi kurus, yang jelek bisa jadi cantik, yang pemalu jadi mudah bergaul. Atau sebaliknya. Kau bisa mengubah namamu, usiamu, jenis kelaminmu, rasmu, tinggi badanmu, suaramu, warna rambutmu, bahkan struktur tulangmu. Atau kau bisa tidak lagi menjadi manusia, dan menjadi elf, ogre, alien, atau makhluk apa pun dari buku, film, atau mitologi.

Di OASIS, kau bisa menjadi siapa pun dan apa pun yang kau inginkan, tanpa perlu mengungkapkan identitas aslimu, karena anonimitasmu dijamin.

Para pengguna juga bisa mengubah isi dunia-dunia virtual di dalam OASIS, atau menciptakan dunia baru. Keberadaan seseorang secara daring tidak lagi dibatasi situs web atau profil di jejaring sosial. Di OASIS, kau bisa menciptakan planet pribadimu sendiri, membangun rumah mewah di sana, mengisinya dan menghiasnya semaumu, lalu mengundang beberapa ribu temanmu untuk berpesta. Dan teman-temanmu itu bisa berasal dari dua belas zona waktu yang berbeda, tersebar di seantero bumi.

Kunci keberhasilan OASIS adalah dua perangkat keras antarmuka yang diciptakan GSS, keduanya dibutuhkan saat kita ingin mengakses simulasi: visor dan sarung tangan haptik OASIS.

Visor OASIS nirkabel yang satu ukuran ini sedikit lebih besar daripada kacamata hitam. Benda itu menggunakan laser berdaya rendah yang tidak berbahaya untuk menggambarkan lingkungan yang terlihat nyata dari OASIS ke retina pemakainya, hingga sepenuhnya memperlihatkan gambar dunia daring ke penggu-

na. Visor ini jauh lebih maju teknologinya dibanding kacamata realitas-virtual yang ada sebelumnya, dan menunjukkan perubahan paradigma dalam teknologi realitas-virtual—seperti halnya sarung tangan haptik OASIS yang ringan, sehingga membuat para penggunanya bisa mengontrol tangan-tangan avatar mereka secara langsung dan berinteraksi dalam lingkungan simulasi seakan mereka memang benar-benar berada di dalamnya. Ketika kau mengambil sebuah benda, membuka pintu, dan menggerakkan kendaraan, sarung tangan haptik membuatmu *merasakan* benda-benda yang tidak nyata itu dan terlihat seakan benda itu ada di hadapanmu. Seperti yang dinyatakan iklan televisi, sarung tangan itu membuatmu, “masuk dan menyentuh OASIS.” Dipadukan bersama, visor dan sarung tangan itu membuat orang yang memasuki OASIS mengalami pengalaman yang tak pernah dirasakan sebelumnya, dan sekali orang merasakannya, mereka tak mau lagi kembali.

Perangkat lunak yang menggerakkan simulasi adalah Mesin Realitas OASIS baru rancangan Halliday, yang juga merupakan terobosan besar di bidang teknologi. Mesin ini berhasil mengatasi batasan-batasan yang mengganggu realitas-realitas simulasi sebelumnya. Selain keterbatasan dalam lingkungan virtual secara keseluruhan, MMO-MMO awal juga terpaksa membatasi populasi virtualnya, biasanya hanya beberapa ribu per server. Jika terlalu banyak orang masuk pada saat yang sama, simulasi akan melambat dan lelet sehingga avatar-avatarnya akan membeku di tengah permainan sementara sistem berusaha bangkit lagi. Tapi OASIS memanfaatkan serangkaian server baru yang toleran terhadap kesalahan yang bisa menarik kekuatan dari setiap komputer yang terkoneksi padanya. Pada awal peluncurannya, OASIS bisa menangani sampai lima juta pengguna secara bersamaan,

tanpa ada interval waktu antara stimulus dengan respons yang diharapkan dan tanpa ada kemungkinan kehancuran pada sistem.

Iklan pemasaran besar-besaran dipasang untuk mempromosikan peluncuran OASIS. Iklan di televisi, papan iklan, dan internet menampilkan rumput hijau lebat, dilengkapi dengan pohon-pohon kelapa dan kolam berisi air sebening kristal, dikelilingi gurun pasir yang luas.

Usaha baru GSS sukses besar sejak hari pertama. OASIS adalah apa yang diimpikan orang-orang selama puluhan tahun. “Realitas virtual” yang sudah lama dijanjikan akhirnya tiba di sini, dan hasilnya jauh lebih baik daripada yang mereka bayangkan. OASIS adalah utopia daring, holodek yang bisa dicapai dari rumah. Nilai jual terbesarnya? Semua ini *gratis*.

Kebanyakan permainan daring mendapat penghasilan dari biaya bulanan yang dibayar pengguna untuk bisa masuk ke permainan. GSS hanya mengenakan biaya daftar sekali sebesar dua puluh lima sen, setelah itu kau mendapat akun OASIS seumur hidup. Iklannya menggunakan kalimat: OASIS—permainan video terbaik yang pernah dibuat, dan biayanya hanya dua puluh lima sen.

Pada masa itu sosial dan budaya masyarakat mengalami pergolakan, saat kebanyakan penduduk dunia mencari pelarian dari kenyataan, OASIS menyediakannya, dalam bentuk yang murah, legal, aman, dan tidak menyebabkan kecanduan (ini masih harus dibuktikan secara medis). Krisis energi yang berkepanjangan mendorong popularitas OASIS sebagai sarana melarikan diri. Harga minyak yang membubung tinggi membuat perjalanan dengan pesawat dan mobil menjadi terlalu mahal untuk masyarakat kebanyakan, sehingga OASIS menjadi tempat pelarian yang harganya terjangkau oleh masyarakat. Ketika era energi murah

dan berlimpah mulai habis, kemiskinan dan kegelisahan mulai menyebar seperti virus. Setiap hari, makin banyak orang yang punya alasan untuk mencari penghiburan di dalam utopia virtual Halliday dan Morrow.

Bisnis yang ingin membuka toko di dalam OASIS harus menyewa atau membeli real estat virtual (yang disebut Morrow “estat sureal”) dari GSS. Untuk mengantisipasi hal ini, perusahaan sudah menyiapkan Sektor Satu sebagai zona bisnis dan mulai menjual dan menyewakan jutaan blok estat sureal di sana. Pusat-pusat perbelanjaan yang ukurannya sebesar kota mulai didirikan dalam sekejap mata, dan toko-toko menyebar di seantero planet seperti gambar potongan film ketika jamur memakan jeruk. Perkembangan kota tidak pernah semudah ini.

Selain miliaran dolar yang diperoleh GSS dari penjualan lahan yang tidak sepenuhnya ada, mereka untung besar dari penjualan benda-benda dan kendaraan-kendaraan virtual. OASIS menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat sehari-hari sehingga para penggunanya mau mengeluarkan uang sungguhan untuk membeli aksesoris bagi avatar mereka: pakaian, perabot, rumah, mobil terbang, pedang magis, hingga senapan mesin. Barang-barang ini hanyalah angka yang tersimpan di server OASIS, tapi menjadi simbol status. Kebanyakan barang bisa dibeli dengan beberapa kredit, tapi karena GSS tidak butuh biaya untuk produksinya, semua itu menjadi keuntungan bagi perusahaan. Bahkan di tengah resesi ekonomi berkepanjangan, OASIS membuat orang Amerika bisa tetap melakukan kegiatan favorit mereka untuk menghabiskan waktu: belanja.

OASIS segera menjadi sesuatu yang paling populer di internet, sampai-sampai istilah “OASIS” dan “Internet” lambat laun menjadi sinonim. Dan OS OASIS yang tiga dimensi serta

mudah digunakan, yang diberikan gratis oleh GSS, menjadi sistem operasi komputer paling populer di dunia.

Tidak lama kemudian, miliaran orang di dunia mulai bekerja dan bermain di OASIS setiap hari. Banyak dari mereka bertemu, jatuh cinta, dan menikah lewat OASIS tanpa pernah menginjakkan kaki mereka di benua yang sama. Garis yang membedakan identitas nyata seseorang dan avatar mereka mulai pudar.

Ini adalah awal era baru, ketika sebagian besar umat manusia kini menghabiskan waktu luang mereka di dalam *videogame*.

0006

Sisa hariku di sekolah berlalu dengan cepat sampai ke kelas terakhirku, bahasa Latin.

Kebanyakan siswa mengambil kelas yang mungkin bisa digunakan suatu hari seperti Mandarin, atau Hindi, atau Spanyol. Aku memutuskan untuk mengambil bahasa Latin karena James Halliday mengambilnya. Dia juga sesekali menggunakan kata-kata dan kalimat-kalimat dalam bahasa Latin dalam permainan-permainan awalnya. Sayangnya, bahkan dengan segala kemungkinan OASIS yang tak terbatas, guru bahasa Latin-ku, Ms. Rank, tidak berhasil membuat pelajarannya jadi menarik. Dan hari ini dia meninjau kembali deretan kata kerja yang sudah kuhafal, jadi tidak lama kemudian aku pun melamun.

Sementara kelas berlangsung, simulasi mencegah para siswa untuk tidak mengakses data atau program tanpa izin guru, untuk mencegah murid-murid menonton film, bermain, atau mengobrol, bukannya memperhatikan pelajaran. Untungnya, pada tahun kedua, aku menemukan kerusakan di perangkat lunak perpustakaan sekolah, dan dengan memanfaatkannya, aku bisa mengakses buku apa pun di perpustakaan daring sekolah, termasuk *Almanak Anorak*. Jadi setiap kali aku bosan (seperti sekarang) aku akan membuka jendela di layar dan membaca bagian favoritku untuk melewatkan waktu.

Selama lima tahun terakhir, *Almanak* telah menjadi kitab su-

ciku. Seperti kebanyakan buku zaman sekarang, hanya tersedia dalam format elektronik. Tapi aku mau bisa membaca *Almanak* siang dan malam, bahkan saat ada pemadaman listrik di Tumpukan, jadi aku memperbaiki mesin cetak laser yang sudah dibuang dan menggunakannya untuk mencetak buku itu. Aku menjilidnya dengan penjilid logam lalu aku menyimpannya di ransel dan membacanya hingga hafal luar kepala.

Almanak berisi ribuan referensi buku, serial TV, film, lagu, novel grafis, dan *videogame* kesukaan Halliday. Kebanyakan benda-benda itu sudah lebih dari empat puluh tahun, jadi salinan digitalnya bisa diunduh secara gratis dari OASIS. Kalau ada yang kuperlukan dan belum gratis secara legal, aku hampir selalu bisa mendapatkannya dengan menggunakan Guntorrent, program berbagi file yang digunakan para *gunter* di seluruh dunia.

Saat berurusan dengan riset, aku tak pernah mengambil jalan pintas. Selama lima tahun terakhir, aku membaca seluruh daftar bacaan yang direkomendasikan untuk *gunter*. Douglas Adams. Kurt Vonnegut. Neal Stephenson. Richard K. Morgan. Stephen King. Orson Scott Card. Terry Pratchett. Terry Brooks. Bester, Bradbury, Haldeman, Heinlein, Tolkien, Vance, Gibson, Gaiman, Sterling, Moorcock, Scalzi, Zelazny. Aku membaca semua novel dari pengarang-pengarang favorit Halliday.

Dan aku tidak berhenti sampai di sana.

Aku juga menonton setiap film yang disebut dalam *Almanak*. Jika film itu menjadi favorit Halliday, seperti *WarGames*, *Ghostbusters*, *Real Genius*, *Better Off Dead*, atau *Revenge of the Nerds*, aku menontonnya berulang-ulang sampai aku hafal setiap adegannya.

Aku menonton setiap film yang disebut Halliday sebagai “Triologi Suci”: *Star Wars* (original dan trilogi prekuennya, dengan

urutan seperti itu), *Lord of the Rings*, *The Matrix*, *Mad Max*, *Back to the Future*, dan *Indiana Jones*. (Halliday pernah bilang bahwa dia lebih suka berpura-pura bahwa film *Indiana Jones*, setelah *Kingdom of the Crystal Skull*, tidak pernah ada. Aku cenderung sependapat dengannya.)

Aku juga menyelami semua film dari sutradara favoritnya. Cameron, Gilliam, Jackson, Fincher, Kubrick, Lucas, Spielberg, Del Toro, Tarantino. Dan, tentu saja, Kevin Smith.

Aku menghabiskan tiga bulan mempelajari setiap film remaja John Hughes dan menghafalkan setiap dialog penting dalam film-filmnya.

Only the meek get pinched. The bold survive.

Bisa dibilang aku mempertimbangkan segala kemungkinan.

Aku mempelajari Monty Python. Bukan cuma yang *Holy Grail*. Juga setiap film, album, buku, dan episode dari serial BBC. (Termasuk dua episode yang “hilang” yang mereka buat untuk televisi Jerman.)

Aku takkan mengambil jalan pintas.

Aku takkan melewatkan sesuatu yang sudah jelas.

Entah kapan, aku mulai kelewatan.

Bahkan, sesungguhnya, aku mulai sedikit sinting.

Aku menonton setiap episode *The Greatest American Hero*, *Airwolf*, *The A-Team*, *Knight Rider*, *Misfits of Science*, dan *The Muppet Show*.

Bagaimana dengan *The Simpsons*?

Aku tahu tentang Springfield daripada aku tahu tentang kotaku sendiri

Star Trek? Oh, aku mengerjakan pekerjaan rumahku. *TOS*, *TNG*, *DS9*. Bahkan *Voyager* dan *Enterprise*. Aku menontonnya secara berurutan. Filmnya juga. Senjata terkunci pada target.

Aku mempelajari film kartun yang diputar di televisi pada hari Sabtu pagi pada tahun 1980-an.

Aku mempelajari nama setiap Gobot dan Transformer.

Land of the Lost, Thundarr the Barbarian, He-Man, Schoolhouse Rock!, G.I. Joe—Aku tahu semuanya. Karena tahu adalah separuh dari pertarungan.

Siapa sahabatku, saat keadaan memburuk? H.R. Pufnstuf.

Jepang? Apakah aku mempelajari Jepang?

Ya. Tentu saja. Anime dan manusia. *Godzilla, Gamera, Star Blazers, The Space Giants*, dan *G-Force. Go, Speed Racer, Go*.

Aku bukan sekadar penggemar biasa.

Aku tidak main-main.

Aku menghafal setiap lawakan Bill Hicks.

Musik? Yah, mempelajari semua musik tidaklah mudah.

Butuh lumayan banyak waktu.

Tahun 80-an adalah dekade yang panjang (sepuluh tahun penuh), dan Halliday tampaknya tidak memiliki selera yang teramat tajam. Dia mendengar segala jenis lagu. Jadi aku juga mendengar segalanya. Pop, rock, *new age, punk, heavy metal*. Mulai dari The Police hingga Journey sampai R.E.M hingga The Clash. Aku menguasai semuanya.

Aku mendengar semua album They Might Be Giants kurang dari dua minggu. Tapi butuh waktu lebih lama untuk mendengarkan Devo.

Aku banyak menonton video-video YouTube melihat gadis-gadis manis yang konyol memainkan lagu-lagu tahun 80-an dengan ukulele. Secara teknis, ini bukan bagian dari risetku, tapi tanpa bisa kujelaskan aku suka melihat gadis-gadis manis yang konyol bermain ukulele.

Aku menghafal lirik-lirik lagu. Lirik-lirik konyol, dari band-

band bernama Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard, dan Pink Floyd.

Aku mengingatnya.

Aku belajar mati-matian.

Apakah kau tahu bahwa Midnight Oil adalah band Australia dengan lagu hit tahun 1987 berjudul “Beds are Burning”?

Aku terobsesi. Aku tidak mau berhenti. Nilai-nilaiku hancur. Aku tidak peduli.

Aku membaca setiap edisi buku komik yang dikoleksi Halliday.

Aku takkan membiarkan ada orang yang mempertanyakan komitmenku.

Terutama bila itu berkaitan dengan permainan video.

Permainan video adalah keahlianku.

Permainan utamaku.

Kategori impianku dalam kuis.

Aku mengunduh setiap permainan yang disebut atau direferensikan di *Almanak*, dari Akalabeth sampai Zaxxon. Aku memainkan semuanya sampai aku menguasainya, kemudian lanjut ke permainan berikutnya.

Kau akan kagum jika tahu seberapa banyak riset yang bisa kaulakukan jika kau tidak punya kehidupan sama sekali. Dua belas jam sehari, tujuh hari seminggu, adalah waktu yang banyak untuk belajar.

Aku memainkan setiap jenis dan ragam permainan video. Permainan dingdong klasik yang dioperasikan dengan koin, komputer rumah, konsol, dan alat permainan. Petualangan yang berdasarkan teks, penembak sudut pandang orang pertama, RPG orang ketiga. Permainan-permainan klasik yang kuno 8-, 16-, dan 32-bit yang dibuat abad lalu. Semakin sulit permainan itu dika-lahkan, aku semakin menyukainya. Dan ketika aku memainkan

permainan digital kuno itu, malam demi malam, tahun demi tahun, aku mendapati bahwa aku punya bakat dalam bermain. Aku bisa menguasai hampir semua permainan aksi hanya dalam beberapa jam, dan tidak ada permainan petualangan atau permainan-peran yang tidak bisa kupecahkan. Aku tidak pernah membutuhkan bantuan atau curang. Segalanya terjadi begitu saja. Dan aku bahkan lebih jago lagi dalam permainan dingdong klasik. Ketika aku berada dalam zona nyamanku dalam permainan klasik seperti Defender, aku merasa seperti elang yang sedang terbang, atau merasakan apa yang dirasakan hiu ketika meluncur di laut. Untuk pertama kalinya, aku tahu seperti apa rasanya punya bakat alami terhadap sesuatu. Memiliki talenta.

Tapi bukan risetku terhadap film-film, komik-komik, atau permainan-permainan video lama yang memberiku petunjuk nyata pertama. Petunjuk itu datang ketika aku mempelajari sejarah permainan peran kertas dan bolpoin.

...

Tercetak di halaman pertama *Almanak Anorak*, ada empat baris puisi berima dari ucapan Halliday dalam video *Undangan-nya*.

Tiga kunci tersembunyi membuka gerbang rahasia
Di sana tugas akan diujikan pada mereka yang mampu
Dan pada mereka yang memiliki keahlian untuk selamat dari segala kendala
Akan mencapai Akhir di mana hadiah menunggu

Pada mulanya, kalimat ini tampak seperti referensi langsung terhadap kontes dalam keseluruhan Almanak. Tapi kemudian, terkubur di antara entri-entri jurnal yang ngalor-ngidul dan esai-esai tentang budaya pop, aku menemukan pesan tersembunyi.

Ada serangkaian huruf yang ditandai, tersebar di dalam teks *Almanak*. Masing-masing huruf itu memiliki tanda, hanya “takik” kecil yang nyaris tidak kelihatan di ujungnya. Pertama kali aku menyadari takik-takik ini ketika aku membaca buku cetak *Almanak*, awalnya kukira itu hanya ketidaksempurnaan dalam cetakan, mungkin karena kertasnya atau mesin cetak kuno yang kugunakan untuk mencetak *Almanak*. Tapi ketika aku memeriksa versi elektronik dari buku yang tersedia di situs Halliday, aku menemukan takik-takik yang sama pada huruf-huruf yang sama. Dan jika aku memperbesar huruf-huruf itu, takik-takik tersebut tampak jelas sekali.

Halliday menggoreskan penanda-penanda di sana. Dia menandai huruf-huruf itu karena alasan tertentu.

Ternyata ada seratus dua belas huruf bertakik yang tersebar di dalam buku. Dengan menuliskan huruf-huruf tersebut satu per satu sesuai urutan kemunculannya, aku menemukan bahwa huruf-huruf itu membentuk kata-kata. Aku nyaris mati karena kegirangan saat menuliskannya di cawan diariku.

Kunci tembaga menanti para penjelajah
Dalam kuburan angker yang penuh rasa ngeri
Tapi banyak yang harus kaupelajari
Jika kau berharap memperoleh
Tempat di antara mereka yang memiliki skor tertinggi

Tentu saja, *gunter-gunter* lain juga menemukan pesan tersembunyi ini, tapi mereka cukup bijaksana untuk menyimpannya sendiri. Untuk sementara waktu. Kurang-lebih enam bulan setelah aku menemukan pesan tersembunyi ini, anak yang baru masuk kuliah di MIT dan bermulut besar juga menemukannya.

Namanya Steven Pendergast, dan dia memutuskan untuk memperoleh ketenaran sesaat dengan membagi “penemuan-”nya ke media. Saluran-saluran berita mewawancarai si bodoh ini selama sebulan, meskipun dia sama sekali tidak mengetahui makna pesan itu. Setelah itu, menyampaikan petunjuk ke publik dikenal dengan istilah “Pendergast banget.”

Setelah pesan itu menjadi pengetahuan umum, para *gunter* menjulukinya “Pantun”. Seluruh dunia sudah mengetahuinya selama hampir empat tahun, tapi tampaknya tak ada seorang pun yang memahami makna sesungguhnya, dan Kunci Tembaga belum juga ditemukan.

Aku tahu Halliday kerap menggunakan teka-teki serupa dalam banyak permainan petualangan ciptaannya, dan masing-masing teka-teki itu masuk akal dalam konteks permainannya. Jadi aku membuat satu bagian khusus dalam cawan diariku untuk memecahkan Pantun tersebut, baris demi baris.

Kunci tembaga menanti para penjelajah

Baris ini terlihat lugas. Aku tidak bisa menemukan maksud tersembunyi di sini.

Dalam kuburan angker yang penuh rasa ngeri

Baris ini lebih sulit. Jika dibaca begitu saja, tampaknya kunci itu tersembunyi di kuburan entah di mana, kuburan yang penuh benda menakutkan. Akan tetapi, dalam risetku, aku menemukan lembar tambahan dalam *Dungeons & Dragons* lama yang berjudul *Tomb of Horrors*, yang diterbitkan pertama kali tahun 1978. Sejak aku melihat judulnya, aku yakin baris kedua Pantun itu ditujukan ke sana. Halliday dan Morrow bermain *Dungeons & Dragons* tingkat lanjut sepanjang masa sekolah menengah atas, serta beberapa permainan peran lain, seperti GURPS, Champions, Car Wars, dan Rolemaster.

Tomb of Horrors adalah buklet tipis yang disebut “modul”. Isinya peta-peta terperinci dan deskripsi ruangan-ruangan di dalam labirin bawah tanah yang penuh dengan monster-monster jerangkong hidup. Para pemain D&D bisa menjelajahi labirin dengan karakter mereka sebagai master bawah tanah seperti yang tertulis di modul dan membimbing mereka sepanjang cerita, menggambarkan segala yang mereka lihat dan hadapi sepanjang jalan.

Setelah aku mempelajari cara kerja permainan peran di masa awal ini, aku menyadari modul D&D termasuk primitif jika dibandingkan dengan OASIS. Karakter-karakter D&D sama seperti avatar. Bisa dibilang, *game* antik ini merupakan simulasi realita-virtual pertama, yang diciptakan lama sebelum komputer cukup kuat untuk melakukannya. Pada masa itu, jika kau mau melarikan diri ke dunia lain, kau harus menciptakannya sendiri, dengan menggunakan otakmu, kertas, pensil, dadu, dan beberapa buku peraturan. Kesadaran ini membuatku tercengang. Hal ini mengubah seluruh sudut pandangku terhadap Perburuan Easter egg Halliday. Sejak saat itu aku menganggap Perburuan adalah modul D&D yang lebih rumit. Halliday sudah jelas master bawah tanah, bahkan dia sekarang mengendalikan permainan dari alam baka.

Aku menemukan salinan digital modul *Tomb of Horrors* berusia 67 tahun yang tersembunyi jauh di dalam arsip FTP kuno. Ketika aku mempelajarinya, aku mulai mengembangkan teori: Di suatu tempat di OASIS, Halliday menciptakan ulang Kuburan Horor, dan dia menyembunyikan Kunci Tembaga di dalam sana.

Aku menghabiskan beberapa bulan selanjutnya mempelajari modul dan menghafal semua peta dan deskripsi-deskripsi ruangnya, dengan harapan suatu hari nanti aku berhasil menemukan

tempatnyanya. Tapi kesulitannya: Pantun tampaknya tidak memberi petunjuk *di mana* Halliday menyembunyikan benda itu. Satu-satunya petunjuk tampaknya “banyak yang harus kau pelajari jika kau berharap memperoleh tempat di antara mereka yang memiliki skor tertinggi.”

Aku mengulang kata-kata itu berkali-kali dalam benakku sampai aku ingin menjerit frustrasi. *Banyak yang harus kau pelajari. Yeah, oke, baiklah. Banyak yang harus kau pelajari tentang apa?”*

Ada ribuan dunia di OASIS, dan Halliday bisa menyembunyikan Kuburan Angker ciptaannya di mana saja. Bisa seumur hidup jika harus mencari satu per satu di setiap planet. Bahkan jika aku punya cara untuk melakukannya.

Planet bernama Gygas di Sektor Dua tampaknya menjadi tempat yang jelas untuk memulai pencarian. Halliday sendiri yang menulis kode dalam menciptakan planet itu, dan dia menamainya seperti nama Gary Gygas, salah satu pencipta *Dungeons & Dragons* dan penulis modul *Tomb of Horrors*. Menurut Gunterpedia (wikipedia untuk *gunter*), Planet Gygas dipenuhi dengan rancangan ulang modul D&D lama, tapi *Tomb of Horrors* bukanlah salah satunya. Tampaknya tidak ada rancangan ulang kuburan di dunia-dunia bertema D&D di dalam OASIS. Para *gunter* sudah mengacak-acak planet itu dan menyusuri setiap jengkal permukaannya. Jika ada Kuburan Angker tersembunyi di salah satu tempat itu, pasti kuburan itu sudah ditemukan sejak lama.

Jadi kuburan itu tersembunyi di tempat lain. Dan aku tidak punya petunjuk sama sekali di mana tempatnya. Tapi dalam hati aku merasa jika aku terus berusaha dan melanjutkan penelitianku, pada akhirnya aku akan mempelajari apa saja yang perlu diketahui di mana kuburan itu disembunyikan. Mungkin itu yang

dimaksud Halliday tentang “banyak yang harus kau pelajari jika kau berharap memperoleh tempat di antara mereka yang memiliki skor tertinggi.”

Jika para *gunter* lain memiliki tafsiran yang sama denganku tentang Pantun, sejauh ini mereka cukup pintar menyembunyikan rahasianya. Aku tidak pernah membaca tulisan tentang Kuburan Angker di papan pesan *gunter*. Tentu saja, aku sadar, hal itu mungkin karena teoriku tentang modul D&D sangat konyol dan ngawur.

Jadi aku tetap mengamati, membaca, mendengarkan, dan mempelajari, menyiapkan diri saat akhirnya aku menemukan petunjuk yang akan membawaku ke Kunci Tembaga.

Dan akhirnya hal itu terjadi. Saat aku duduk melamun di kelas Bahasa Latin.

Guru kami, Ms. Rank, berdiri di depan kelas, perlahan-lahan mengonjugasikan kata kerja dalam bahasa Latin. Dia mengucapkan dalam bahasa Inggris lebih dulu, kemudian bahasa Latin, dan masing-masing kata yang diucapkannya muncul secara otomatis di papan di belakangnya ketika dia mengucapkan kata-kata tersebut. Setiap kali kami membuat konjugasi kata kerja yang sulit, lirik lagu lama *Schoolhouse Rock!* terngiang dalam kepalaku: “Lari, pergi, mengambil, memberi. Kata kerja! Kaulah yang terjadi!”

Aku melantunkan lagu itu perlahan-lahan ketika Ms. Rank mulai mengonjugasikan bahasa Latin untuk kata kerja “belajar”. “Mempelajari. *Discere,*” kata Ms. Rank. “Nah, yang ini mudah diingat, karena mirip dengan kata dalam bahasa Inggris yang artinya ‘belajar’.”

Mendengarnya mengulang kata “belajar” membuatku langsung teringat pada Pantun itu. *Masih banyak yang harus kau-pelajari jika kau berharap memperoleh tempat di antara mereka yang memiliki skor tertinggi.*

Ms. Rank melanjutkan, menggunakan kata kerja itu dalam kalimat. “Kita ke sekolah untuk belajar,” katanya. “*Petimus scholam ut litteras discamus.*”

Dan saat itulah aku tersadar. Seakan kepalaku tertimpa balok besi yang jatuh dari langit. Aku mengedarkan pandang melihat teman-teman sekelasku. Siapa yang harus “banyak belajar”?

Anak sekolah. Siswa menengah atas.

Aku berada di planet yang penuh dengan anak sekolah, semuanya harus “banyak belajar.”

Bagaimana jika Pantun itu menyatakan bahwa kuburan itu tersembunyi di sini, di Ludus? Planet tempatku nongkrong selama lima tahun terakhir?

Lalu aku teringat bahwa *ludus* juga berasal dari bahasa Latin, yang artinya “sekolah”. Aku mengambil kamus bahasa Latin untuk memastikan artinya, kemudian aku menemukan kata itu memiliki lebih dari satu arti. Ludus bisa berarti “sekolah”, tapi bisa juga berarti “olahraga” atau “permainan”.

Permainan.

Aku terjatuh dari kursi lipatku dan jatuh berdebam di lantai tempat persembunyianku. Konsol OASIS-ku mendeteksi gerakan ini dan berusaha membuat avatarku terjatuh di kelas bahasa Latin, tapi ruang kelas ini dilengkapi dengan perangkat lunak yang mencegah avatar bergerak dan peringatan berkedip di layar-ku: HARAP DUDUK SELAMA KELAS BERLANGSUNG!

Aku berusaha tidak terlalu girang. Bisa saja aku terlalu cepat mengambil kesimpulan. Ada ratusan sekolah swasta dan universitas yang berada di planet-planet lain di OASIS. Pantun itu bisa saja merujuk ke salah satu dari tempat-tempat itu. Tapi kurasa tidak. Ludus lebih masuk akal. James Halliday menyumbangkan miliaran dolar untuk mendanai penciptaan sistem sekolah umum OASIS di sini, sebagai cara untuk menunjukkan potensi luar biasa OASIS sebagai sarana pendidikan. Dan sebelum kematiannya, Halliday mendirikan yayasan untuk memastikan agar sekolah umum OASIS selalu memiliki uang yang diperlukan untuk beroperasi. Yayasan Pembelajaran Halliday menyediakan perangkat keras dan akses internet secara gratis bagi anak-anak miskin di seluruh dunia agar mereka bisa bersekolah di dalam OASIS.

Para programmer GSS telah merancang dan membangun Ludus beserta semua sekolah di dalamnya. Jadi mungkin saja Halliday adalah orang yang menamai planet ini. Dan dia juga memiliki akses terhadap kode utama, seandainya dia mau menyembunyikan sesuatu di sini.

Kesadaran demi kesadaran membombardir otakku seperti ledakan bom atom.

Menurut modul asli D&D, jalan masuk menuju Kuburan Angker tersembunyi di dekat “puncak mendarat dan rendah, sekitar dua ratus meter lebarnya dan tiga ratus meter panjangnya.” Bagian puncak bukit itu tertutup batu-batu besar warna hitam yang diatur sedemikian rupa sehingga, jika kau melihatnya dari jarak yang sangat tinggi, batu-batu itu mirip lubang mata, lubang hidung, dan gigi dari tengkorak manusia.

Tapi jika ada bukit seperti itu di Ludus, bukankah pasti sudah ada orang yang menemukannya?

Mungkin tidak. Ludus memiliki ratusan hutan lebat yang tersebar di seantero planet, di bagian-bagian yang luas berisi tanah kosong yang ada di antara ribuan sekolah. Sebagian hutan itu sangat luas, hingga mencapai ribuan hektar. Kebanyakan siswa tak pernah menginjakkan kakinya di dalam hutan, karena tak ada hal menarik yang bisa dilakukan atau dilihat di sana. Seperti halnya padang rumput, sungai, dan danau, hutan-hutan di Ludus hanyalah hasil ciptaan komputer, yang ditempatkan di sana untuk mengisi ruang kosong.

Tentu saja, selama avatarku menghabiskan banyak waktu di Ludus, aku menelajahi beberapa hutan yang bisa ditempuh dengan jalan kaki dari sekolahku, karena aku kebosanan di sini. Tapi semua hutan itu hanya berisi ribuan pepohonan yang dihasilkkan secara acak dan kadang-kadang ada burung, kelinci, dan

tupai. (Makhluk-makhluk mungil ini tidak menghasilkan poin jika kau bunuh. Aku sudah mencobanya.)

Jadi mungkin saja di suatu tempat, tersembunyi di salah satu hutan yang luas di Ludus, ada bukit yang tertutup batu-batuan yang menyerupai tengkorak manusia.

Aku berusaha mengeluarkan peta Ludus di layar, tapi aku tidak bisa melakukannya. Sistem tidak mengizinkanku, karena kelas masih berlangsung. Peretasan yang kulakukan untuk mengakses buku-buku di perpustakaan daring sekolah tidak bisa digunakan untuk perangkat lunak atlas Oasis.

“Sial!” aku berseru kesal. Ruang kelas memiliki perangkat lunak untuk menyaring umpatan ini, sehingga Ms. Rank atau teman sekelasku tidak bisa mendengarnya. Tapi peringatan lain berkedip di layarku:

UMPATAN DIBISUKAN—PERINGATAN KETIDAKSOPANAN!

Aku melihat jam di layarku. Tepat tujuh belas menit dan dua puluh detik menuju jam pulang sekolah. Aku duduk di kelas mengertakkan gigi dan menunggu waktu berlalu, dengan pikiran yang berpacu keras.

Ludus adalah dunia yang tak diperhatikan orang di Sektor Satu. Tak ada apa pun kecuali sekolah di sini, *gunter* takkan mencari Kunci Tembaga di sini. Aku takkan pernah terpikir untuk mencari kunci itu di Ludus, dan itu membuktikan bahwa tempat ini adalah tempat persembunyian terbaik. Tapi kenapa Halliday memilih untuk menyembunyikan Kunci Tembaga di sini? Kecuali... dia mau anak sekolah yang menemukannya.

Aku masih termenung memikirkan makna tersebut ketika bel berbunyi. Di sekelilingku, siswa-siswa lain sudah keluar ruangan atau menghilang dari tempat duduk mereka. Avatar Ms. Rank juga menghilang, dan seketika aku sendirian di ruang kelas.

Aku mengeluarkan peta Ludus di layarku. Globe berbentuk tiga dimensi melayang di hadapanku, dan aku memutar globe itu. Ludus termasuk planet kecil untuk ukuran OASIS, hanya sepertiga ukuran bulan, dengan panjang kelilingnya tepat seribu kilometer. Benua tunggal menutupi permukaannya. Tidak ada laut, hanya ada beberapa danau besar di sana-sini. Karena planet-planet di OASIS tidak nyata, mereka tidak harus mematuhi hukum alam. Di Ludus, selalu siang hari, di mana pun kau berdiri, langit selalu berwarna biru tanpa awan. Matahari yang menggantung di langit hanya berfungsi sebagai sumber cahaya virtual, yang diprogram ke dalam langit khayalan.

Di peta, sekolah-sekolah tampak sebagai titik-titik bujur sangkar identik yang bernomor di permukaan planet. Titik-titik itu dipisahkan bentangan padang rumput hijau, sungai-sungai, rangkaian pegunungan, dan hutan-hutan. Hutan-hutan itu memiliki beragam bentuk dan ukuran, dan banyak di antaranya yang berbatasan dengan sekolah. Di samping peta, aku mengeluarkan modul Kuburan Angker. Di bagian depan, modul berisi ilustrasi kasar bukit yang menutupi kuburan itu. Aku mengambil gambar dari tampilan ilustrasi itu dan menempatkannya di sudut layarku.

Dengan gelisah aku mencari-cari di situs-situs pembajak favoritku sampai aku menemukan program pengenalan gambar yang canggih yang terpasang di atlas OASIS. Setelah aku mengunduh perangkat lunaknya dari Guntorrent, aku hanya butuh beberapa menit untuk mencari tahu bagaimana caranya memindai seluruh permukaan Ludus untuk mencari bukit dengan batu-batu hitam besar yang tersusun membentuk pola tengkorak. Pola yang bentuk, ukuran, dan tampilannya sesuai dengan ilustrasi yang ada di modul Kuburan Angker.

Setelah melakukan pencarian selama sepuluh menit, perangkat lunakku menunjukkan kemungkinan adanya kesamaan.

Aku menahan napas ketika aku menempatkan gambar jarak dekat dari peta Ludus di samping ilustrasi dari modul D&D. Bentuk bukit dan pola tengkorak dari susunan bebatuan sama persis dengan ilustrasi pada modul.

Aku mengecilkan sedikit ukuran peta, lalu mundur cukup jauh untuk memastikan tepi utara bukit itu berujung di tebing pasir dan reruntuhan kerikil. Sama seperti modul asli *Dungeons & Dragons*.

Aku berteriak penuh kemenangan, yang bergema di kelas kosong dan terpantul di dinding tempat persembunyian sempitku. Aku berhasil. Aku benar-benar menemukan Kuburan Angker!

Ketika akhirnya aku berhasil menenangkan diri, aku melakukan penghitungan cepat. Bukit itu berada di dekat bagian tengah hutan yang berbentuk amuba, yang terletak di sisi berlawanan Ludus, lebih dari empat ratus kilometer dari sekolahku. Avatarku bisa berlari dengan kecepatan maksimum lima kilometer per jam, sehingga aku butuh tiga hari untuk sampai ke sana dengan jika aku berlari nonstop. Kalau aku bisa melakukan teleportasi, aku bisa tiba di sana hanya dalam hitungan menit. Ongkosnya tidak terlalu mahal untuk jarak sependek itu, mungkin hanya beberapa ratus kredit. Sayangnya, jumlah itu masih jauh lebih banyak daripada jumlah kredit OASIS-ku, yang jumlahnya nol besar. Aku mempertimbangkan pilihan-pilihanku. Aech pasti mau meminjamkan uang untuk ongkosku, tapi aku tidak mau minta bantuannya. Kalau aku tidak bisa ke kuburan itu dengan usahaku sendiri, artinya aku memang tidak layak sampai ke sana. Selain itu, aku harus berbohong pada Aech tentang kegunaan uang itu, dan karena aku tak pernah meminjam uang padanya, alasan apa pun yang kuberikan padanya pasti akan membuatnya curiga.

Mau tidak mau aku jadi tersenyum saat memikirkan Aech.

Dia pasti akan heboh saat tahu tentang ini. Kuburan itu tersembunyi kurang dari tujuh puluh kilometer dari sekolahnya! Bisa dibayangkan, tempat itu ada di halaman belakangnya.

Pemikiran itu memicu sebuah gagasan, yang membuatku langsung bangkit berdiri. Aku berlari ke luar kelas menyusuri selasar.

Aku tidak hanya menemukan cara untuk berteleportasi ke wilayah seberang Ludus, aku tahu bagaimana cara membuat sekolahku yang membayari ongkosnya.

Masing-masing sekolah umum OASIS memiliki beragam tim olahraga, antara lain gulat, sepak bola, futbol, bisbol, voli, dan beberapa jenis olahraga yang tidak bisa dimainkan di dunia nyata, seperti Quidditch dan Menangkap Bendera gravitasi-nol. Para siswa mengikuti tim olahraga ini seperti yang mereka lakukan di sekolah-sekolah yang ada di dunia nyata, dan mereka bertanding menggunakan peralatan haptik untuk olahraga yang mengharuskan mereka benar-benar berlari, melompat, menjatuhkan lawan, dan seterusnya. Tim-tim ini latihan pada malam hari, mengadakan kampanye, dan melakukan perjalanan ke sekolah-sekolah lain di Ludus untuk bertanding melawan yang lain.

Sekolah kami memberikan kupon teleportasi gratis kepada para siswa yang ingin menonton pertandingan di sekolah lain, jadi kami bisa duduk di bangku penonton dan mendukung OPS #1873. Cuma sekali aku pernah memanfaatkan kupon gratis ini, saat tim Menangkap Bendera kami bertanding melawan sekolah Aech di kejuaraan OPS.

Saat aku tiba di kantor sekolah, aku memperhatikan jadwal kegiatan dan langsung menemukan apa yang kukari. Malam itu, tim futbol kami bertanding melawan OPS #0571, yang letaknya kurang-lebih satu jam berlari ke hutan tempat kuburan itu tersembunyi.

Aku mengulurkan tangan dan memilih pertandingan itu, lalu kupon teleportasi langsung muncul di inventaris avatarku, berlaku untuk satu kali perjalanan bolak-balik ke OPS #0571.

Aku berhenti di lokerku untuk menaruh buku-buku pelajaranku dan mengambil senter, pedang, perisai, baju zirah. Kemudian aku berlari ke luar pintu depan melintasi rumput hijau luas di depan sekolah.

Saat aku tiba di perbatasan yang ditandai dengan warna merah di ujung lahan sekolah, aku menoleh ke sekelilingku untuk memastikan tak ada orang yang mengawasiku, kemudian aku berjalan melintasi batas tersebut. Setelah aku melewati perbatasan sekolah, nama WADE3 yang melayang di atas kepala berubah menjadi PARZIVAL. Setelah aku berada di luar wilayah sekolah, aku bisa menggunakan nama avatarku lagi. Aku juga bisa mematikan namaku, dan itu yang kulakukan sekarang karena aku tidak mau ada orang yang tahu aku melakukan perjalanan ini.

Terminal transportasi terdekat bisa dijangkau dengan jalan kaki dari sekolah, di ujung jalan berbatu. Terminal itu berbentuk paviliun besar berkubah yang ditunjang puluhan pilar berwarna gading. Masing-masing pilar memiliki ikon teleportasi OASIS, huruf besar "T" di bagian tengah segi enam berwarna biru. Sekolah baru bubar beberapa menit lalu, jadi banyak avatar yang memenuhi terminal.

Di dalamnya ada barisan stan teleportasi berwarna biru. Bentuk dan warnanya selalu mengingatkanku pada TARDIS yang ada di *Doctor Who*. Aku berjalan masuk ke stan kosong pertama yang kulihat, lalu pintu tertutup sendiri secara otomatis. Aku tidak perlu memasukkan tujuanku di layar sentuh karena sudah tercantum di kuponku. Aku hanya memasukkan kupon ke celah dan peta Ludus muncul di layar, memperlihatkan jalur dari

lokasiku menuju tujuanku, titik hijau berkedip di samping OPS #0571. Stan itu langsung menghitung jarak yang akan kutempuh (462 kilometer) dan ongkos yang dibebankan ke sekolahku (103 kredit). Kuponku berhasil diverifikasi, ongkosku dinyatakan LUNAS, lalu avatarku menghilang.

Aku langsung muncul di stan yang sama, di dalam terminal transportasi di sisi seberang planet. Ketika aku berlari keluar, aku melihat OPS #0571 di sisi selatan. Bentuknya sama persis dengan sekolahku, tetapi pemandangan di sekelilingnya berbeda. Aku melihat beberapa siswa dari sekolahku, berjalan ke stadion futbol, untuk menyaksikan pertandingan dan mendukung tim sekolah kami. Aku tidak mengerti kenapa mereka mau repot-repot melakukannya. Mereka bisa dengan mudah menyaksikan pertandingan itu lewat video siaran langsung. Kursi-kursi kosong akan diisi dengan para penggemar dalam bentuk NPC yang akan minum soda virtual dan makan hot dog virtual sambil bersorak riang. Sesekali, mereka juga akan melakukan gerakan “ombak”.

Aku sudah berlari ke arah yang berlawanan, melintasi lapangan hijau yang membentang di belakang sekolah. Deretan pegunungan rendah tampak di kejauhan, dan aku bisa melihat hutan berbentuk amuba di dasar pegunungan itu.

Aku menyetel avatarku dalam fitur lari otomatis, lalu aku membuka inventarisku dan memilih tiga barang yang ada di sana. Baju zirah muncul di tubuhku, perisai tersampir di punggungku, dan pedang beserta sarungnya muncul di bagian pinggangku.

Aku hampir tiba di tepi hutan ketika teleponku berbunyi. Identitas penelepon menunjukkan nama Aech. Mungkin menelepon untuk bertanya kenapa aku belum tiba di Basement. Tapi kalau aku menjawab teleponnya, dia bisa melihat video avatarku, berlari dengan kecepatan penuh, sementara OPS #0571

samar-samar di belakangku. Aku bisa menyembunyikan lokasiku dengan menerima panggilan suara saja, tapi itu akan membuatnya curiga. Jadi kubiarkan saja panggilan telepon itu masuk ke surat video. Wajah Aech tampak di jendela kecil di layarku. Dia meneleponku entah dari arena PvP mana. Puluhan avatar bersiap dalam mode pertarungan di beberapa lapangan di belakangnya.

“Hai, Z! Sedang apa? Nonton *Ladyhawke* lagi?” Aech memamerkan cengiran nakalnya. “Kabari aku ya. Aku masih berencana kita duduk nongkrong makan berondong jagung sambil nonton film maraton. Kau ikut?” Dia mematikan videonya lalu wajahnya menghilang.

Aku menjawab dengan teks, mengatakan bahwa aku punya banyak PR dan tidak bisa nongkrong dengannya malam ini. Kemudian aku mengeluarkan modul Kuburan Angker dan mulai membacanya dengan saksama. Aku membacanya perlahan dan berhati-hati, karena aku yakin modul ini berisi deskripsi terperinci tentang apa yang akan kuhadapi.

“Di ujung dunia, di bawah bukit yang sunyi dan sepi,” demikian yang kubaca di kata pengantar modul, “terdapat KUBURAN ANGKER yang menakutkan. Makam berbentuk labirin ini penuh dengan perangkat-perangkat mengerikan, monster-monster aneh dan buas, harta karun yang berlimpah dan magis, dan di suatu tempat di dalamnya ada Raja Jerangkong Hidup yang jahat.”

Bagian terakhir itu membuatku kuatir. Jerangkong hidup itu adalah makhluk yang tak bisa mati, biasanya dia adalah penyihir hebat atau raja yang memanfaatkan sihir hitam untuk mengikat kecerdasannya dengan mayat yang dihidupkannya, sehingga dia mendapatkan semacam bentuk keabadian hidup yang sesat. Aku sempat beberapa kali berhadapan dengan jerangkong hidup dalam permainan video dan novel-novel fantasi. Mereka harus dihindari bagaimanapun caranya.

Aku mempelajari peta kuburan dan beragam penjelasannya tentang ruangan-ruangan di sana. Pintu masuk kuburan itu terkubur di bagian samping tebing yang runtuh. Terowongan mengarah ke labirin yang terdiri atas tiga puluh tiga ruangan, masing-masing berisi bermacam-macam monster sadis, perangkap-perangkap maut, dan terutama harta karun (yang biasanya dikutuk). Jika entah bagaimana caranya kau berhasil lolos dari semua perangkap itu dan berhasil keluar dari labirin, kau akan tiba di kuburan Acererak sang Raja Jerangkong Hidup. Ruangan itu penuh dengan harta karun, tapi jika kau menyentuhnya, Raja Acererak akan muncul dan membuka pintu bagi serombongan jerangkong hidup untuk datang menghajarmu. Jika, berkat adanya mukjizat, kau berhasil mengalahkan jerangkong hidup itu, kau bisa mengambil harta karun dan meninggalkan ruang bawah tanah itu. Misi berhasil, pencarian selesai.

Jika Halliday telah membuat ulang Kuburan Angker seperti yang digambarkan dalam modul, aku berada dalam masalah besar. Avatarku hanya level tiga yang payah, dengan senjata-senjata nonsihir dan cuma memiliki poin sebanyak 27. Hampir semua monster dan perangkap yang digambarkan di modul bisa membunuhku dengan mudah. Dan jika entah bagaimana aku berhasil lolos dari mereka semua dan tiba di makam, jerangkong hidup yang sangat kuat bisa membunuh avatarku dalam hitungan detik, hanya dengan aku menatapnya.

Tapi aku juga punya banyak keuntungan. Pertama-tama, aku tidak rugi apa-apa. Jika avatarku terbunuh, aku akan kehilangan pedang, perisai, dan baju pelindung yang terbuat dari kulit, dan tiga level yang berhasil kuperoleh selama beberapa tahun terakhir. Aku harus menciptakan avatar level satu yang baru, yang bisa kubiakkan di tempatku terakhir *login*, di depan loker sekolahku. Tapi aku

masih bisa kembali ke kuburan dan mencoba lagi. Berkali-kali, setiap malam, mengumpulkan nilai XP dan meningkatkan level sampai aku akhirnya berhasil mencari tahu di mana Kunci Tembaga disembunyikan. (Tidak ada yang namanya avatar cadangan. Para pengguna OASIS hanya bisa menggunakan satu avatar. Para petretas bisa saja menggunakan visor yang sudah dimodifikasi untuk merekayasa pola retina mereka sehingga bisa menciptakan akun kedua. Tapi jika ketahuan, kau akan dilarang masuk ke OASIS lagi seumur hidup, dan kau juga didiskualifikasi tidak bisa mengikuti pencarian Easter egg Halliday. Tak ada seorang *gunter* pun yang berani mengambil risiko itu.)

Keuntunganku yang lain (kuharap) adalah aku tahu apa yang akan kuhadapi setelah memasuki kuburan, karena modul sudah memberiku peta seluruh labirin secara terperinci. Modul itu juga memberi informasi letak semua perangkat, dan bagaimana cara melucuti atau menghindari perangkat-perangkat itu. Aku juga tahu ruangan mana yang berisi monster, dan di mana semua senjata serta harta karun disembunyikan. Kecuali, tentu saja, jika Halliday mengubah letaknya. Tamatlah riwayatku. Tapi pada saat itu, aku terlalu girang untuk kuatir. Lagi pula, aku baru saja menemukan penemuan terpenting dan terbesar sepanjang hidupku. Aku hanya berjarak hitungan menit dari tempat persembunyian Kunci Tembaga!

Aku akhirnya tiba di tepi hutan dan berlari ke dalamnya. Hutan itu dipenuhi ribuan pohon *maple*, *oak*, cemara, dan *tamarack*. Pepohonan itu tampak seperti buatan dan ditempatkan sesuai standar penataan pemandangan OASIS, tapi detail-detail yang mereka tempatkan di sini sangat menakjubkan. Aku berhenti untuk memeriksa salah satu pohon dengan saksama dan melihat semut-semut berbaris di sepanjang dahan. Aku menganggap hal ini sebagai pertanda bahwa aku berada di jalur yang benar.

Tidak ada jalur menuju hutan, jadi aku menempatkan peta di ujung layar dan mengikuti peta itu menuju bukit tengkorak yang menandai jalan masuk menuju makan. Tempat itu ternyata persis berada di tempat yang disebutkan peta, di dalam ruang terbuka di tengah hutan. Ketika aku melangkah ke tanah lapang itu, jantungku berdegup sangat kencang seakan bisa menembus tulang rusukku.

Aku mendaki ke puncak bukit yang rendah, dan aku merasa seakan sedang melangkah ke dalam ilustrasi modul D&D. Halliday membuat segalanya sama persis. Dua belas batu hitam besar ditata di puncak bukit dengan pola yang sama, hingga membentuk pola tengkorak manusia.

Aku berjalan ke sisi utara bukit dan menuruni permukaan karang terjal yang kutemukan di sana. Setelah melihat peta modul, aku berhasil menemukan letak pintu masuk yang persis sama di tempat yang memang seharusnya. Selanjutnya, aku menggunakan perisaiku sebagai sekop, dan mulai menggali. Beberapa menit kemudian, aku menemukan mulut terowongan menuju lorong bawah tanah yang gelap. Batu-batu berwarna-warni membentuk mosaik di dasar lorong dengan bebatuan berwarna merah yang berliku-liku. Sekali lagi, ini sama seperti modul D&D.

Aku memindahkan peta Kuburan Angker ke sudut kanan atas layarku dan menyetelnya dalam mode transparan. Kemudian aku mengikat perisaiku ke punggung lalu mengeluarkan senter. Aku memandang ke sekeliling untuk memastikan tak ada seorang pun yang mengawasiku: lalu, aku menggenggam pedangku dengan satu tangan, dan melangkah masuk ke Kuburan Angker.

0008

Dinding lorong menuju kuburan tertutup puluhan lukisan aneh yang menggambarkan perbudakan manusia, *orc*, *elf*, dan berbagai jenis makhluk lain. Masing-masing lukisan dinding berada di tempat yang sama seperti yang digambarkan dalam modul D&D. Aku tahu di bawah permukaan bebatuan itu ada beberapa perangkap yang akan terbuka saat lantainya diinjak. Jika kau menginjak salah satu perangkap, batu itu akan membuka dan menjatuhkanmu ke lubang yang penuh paku-paku besi beracun. Tapi karena semua batu perangkap itu sudah ditandai dengan jelas di petaku, aku bisa menghindari semua perangkap tersebut.

Sejauh ini, semuanya persis sama seperti yang digambarkan di modul. Jika seluruh kuburan ini sama seperti yang digambarkan di modul, aku mungkin bisa selamat hingga mencapai lokasi Kunci Tembaga. Hanya ada beberapa monster di ruang bawah tanah ini—*gargoyle*, tengkorak, zombi, ular berbisa, mumi, dan Acererak sang jerangkong hidup. Karena peta itu sudah memberitahukan tempat persembunyian mereka, aku bisa menghindar agar tidak perlu melawan monster-monster itu. Kecuali, jika salah satu dari mereka menjaga Kunci Tembaga. Dan aku sudah bisa menebak siapa yang menjadi penjaganya.

Aku berusaha berjalan dengan hati-hati, seakan aku tidak tahu apa yang harus kuhadapi.

Untuk menghindari Bola Penghancur yang terletak di ujung

lorong, aku menemukan pintu tersembunyi di samping perangkap lubang maut terakhir. Pintu itu membuka ke jalan kecil yang melandai. Senterku menembus kegelapan di depan sana, berkedip-kedip di dinding-dinding batu yang lembap. Keadaan sekelilingku membuatku merasa seperti berada di film aksi pedang dan penyihir berbudget rendah, seperti film *Hawk the Slayer* atau *The Beastmaster*.

Aku mulai berjalan menyusuri ruang demi ruang di bawah tanah. Meskipun aku tahu lokasi perangkap-perangkap itu, aku masih harus hati-hati agar bisa menghindarinya. Dalam kegelapan, kamar rahasia dikenal dengan nama Kapel Iblis, aku menemukan ribuan koin emas dan perak yang tersembunyi di dalam bangku kapel, persis seperti yang disebutkan dalam modul. Jumlahnya lebih banyak daripada yang bisa dibawa avatarku, bahkan tetap tidak muat dengan Kantong Harta yang kutemukan. Kukumpulkan koin emas sebanyak yang kubisa dan emas itu muncul dalam inventarisiku. Jumlahnya otomatis dikonversi menjadi kreditku, yang langsung melonjak lebih dari dua puluh ribu, sejauh ini adalah uang terbanyak yang pernah kumiliki. Selain kredit, avatarku menerima poin pengalaman karena berhasil memperoleh koin-koin itu.

Semakin dalam memasuki kuburan, aku memperoleh beberapa benda sihir di sepanjang jalan. Pedang Berapi +1. Permata Penglihatan. Cincin Perlindungan +1. Aku bahkan menemukan jubah perisai Pelat Lengkap +3. Semuanya merupakan benda-benda sihir pertama yang dimiliki avatarku, dan membuatku merasa tak bisa dihentikan.

Ketika aku memakai jubah perisai sihir, jubah itu mengecil sehingga pas dikenakan avatarku. Warna perisai yang keperakan mengingatkanku pada perisai keren yang dipakai para kesatria di

film *Excalibur*. Selama beberapa detik aku mengubah penglihatan menjadi orang-ketiga, hanya untuk mengagumi betapa kerennya avatarku memakai jubah perisai itu.

Semakin jauh aku melangkah, aku semakin percaya diri. Tata ruang kuburan dan isinya sama persis dengan yang digambarkan dalam modul, hingga ke detail terkecilnya. Hingga aku tiba di Ruang Takhta Bertiang.

Ruangan itu berupa ruang besar berbentuk persegi dengan langit-langit yang tinggi, dipenuhi puluhan tiang-tiang batu yang besar. Podium besar berada di ujung ruangan, di atasnya terdapat takhta batu obsidian bertatahkan perak dan tengkorak gading.

Semua sama persis dengan apa yang digambarkan modul, hanya ada satu perbedaan besar. Takhta itu seharusnya kosong, tapi ternyata tidak. Acererak si jerangkong hidup duduk di sana, memandangkan lekat-lekat. Mahkota emas yang berdebu berkilau di kepalanya yang membusuk. Penampilannya seperti yang tergambar di sampul modul asli *Kuburan Angker*. Tapi menurut tulisan dalam modul, Acererak seharusnya tidak berada di sini. Dia seharusnya menunggu di ruang pemakaman yang berada jauh di dalam ruang bawah tanah.

Aku menimbang-nimbang untuk melarikan diri, tapi memutuskan untuk tidak melakukannya. Jika Halliday menempatkan jerangkong hidup ini di sini, mungkin dia juga menaruh Kunci Tembaga di sini. Aku harus mencari tahu.

Aku berjalan menyeberangi ruangan hingga ke kaki podium. Dari jarak ini, aku bisa melihat jerangkong hidup itu lebih jelas. Gigi-giginya tajam berderet membentuk cengiran tanpa bibir, dan ada batu delima besar mengisi masing-masing lubang matanya.

Untuk pertama kalinya sejak memasuki kuburan, aku tidak tahu harus berbuat apa.

Kesempatanku untuk selamat melewati pertarungan satu lawan satu dengan jerangkong hidup itu bisa dibilang nol besar. Pedang Berapi +1 milikku yang payah tidak ada pengaruh baginya, dan dua batu delima di lubang matanya memiliki kekuatan untuk menyedot nyawa avatarku dan menewaskanku seketika. Bahkan serombongan avatar level tinggi, enam atau tujuh, akan sulit mengalahkannya.

Dalam hati aku berharap OASIS seperti permainan video zaman dulu agar aku bisa menyimpan permainanku. Tapi bukan seperti itu cara mainnya di sini, dan aku tidak bisa melakukannya. Jika avatarku tewas di sini, artinya aku harus memulai dari awal tanpa memiliki apa-apa. Tapi tak ada gunanya ragu sekarang. Kalau tengkorak itu membunuhku, aku bisa kembali besok malam dan mencoba lagi. Seisi kuburan ini akan terpasang ulang ketika server OASIS mencapai tengah malam. Jika itu yang terjadi, semua perangkat tersembunyi yang sudah kulucuti akan terpasang lagi, semua harta karun dan benda sihir akan muncul lagi.

Aku mengetuk ikon Rekam di ujung layarku agar apa pun yang terjadi bisa tersimpan rekamannya dan aku bisa menonton ulang dan mempelajarinya nanti. Tapi ketika aku mengetuk ikon itu, muncul pesan DILARANG MEREKAM. Tampaknya Halliday membuat perekaman tidak bisa dilakukan di dalam kuburan ini.

Aku mengambil napas panjang, mengangkat pedangku, dan menjejakkan kaki kananku di kaki podium. Ketika aku melakukannya, ada bunyi berderak seperti tulang patah saat Acererak mengangkat kepalanya perlahan-lahan. Batu delima di lubang matanya mulai menyorotkan sinar merah terang. Aku mundur beberapa langkah, bersiap-siap jika dia melompat dan menyeringku. Tapi dia tidak bangkit dari takhtanya. Malahan, dia me-

nunduk dan memandangu dengan tatapan tajam mengerikan. “Selamat datang, Parzival,” katanya dengan suara serak. “Apa yang kau cari?”

Aku tidak menyangka ini yang terjadi. Menurut modul, jerangkong hidup tidak bicara. Dia seharusnya menyerang, membuatku tidak punya pilihan selain membunuhnya atau melarikan diri.

“Aku mencari Kunci Tembaga,” jawabku. Kemudian aku ingat aku sedang bicara dengan raja, sehingga aku buru-buru menundukkan kepala, berlutut dengan satu kaki, lalu menambahkan, “Yang Mulia.”

“Tentu saja kau mencarinya,” kata Acererak, sambil menyuruhku bangkit berdiri. “Dan kau tiba di tempat yang tepat.” Dia berdiri, kulitnya yang seperti mumi pecah seperti kulit tua ketika dia bergerak. Aku menggenggam pedangku makin erat, menantikan serangan darinya.

“Bagaimana aku tahu kau layak memiliki Kunci Tembaga?” tanyanya.

Astaga! Bagaimana aku harus menjawab pertanyaan itu? Bagaimana kalau aku memberikan jawaban yang salah? Apakah dia akan menyedot jiwaku dan membakar tubuhku?

Aku berpikir keras untuk mencari jawaban yang tepat. Jawaban terbaik yang terpikir olehku adalah, “Izinkan aku membuktikan kelayakanku, Acererak yang Agung.”

Jerangkong hidup itu tergelak, tawanya menggema di dinding batu. “Baiklah!” katanya. “Kau akan membuktikan kelayakanmu melalui pertarungan adu tombak berhadapan denganku!”

Aku tak pernah mendengar raja jerangkong hidup menantang manusia untuk adu tombak. Apalagi di ruang makam bawah tanah. “Baik,” jawabku ragu. “Tapi bukankah kita butuh kuda untuk pertarungan adu tombak?”

“Tidak perlu kuda,” jawabnya, melangkah menjauh dari takhta. “Burung.”

Dia melambaikan tangan tengkoraknya di takhta. Ada kilasan cahaya yang disertai efek suara (yang kuyakini berasal dari serial kartun lama *Super Friends*). Takhta di depanku meleleh dan berubah menjadi mesin permainan video jenis kuno yang dioperasikan dengan koin. Dua tuas kendali muncul dari panel kontrol, satu berwarna kuning, satunya lagi berwarna biru. Aku tidak bisa menahan diri untuk tidak nyengir ketika aku melihat nama permainannya berkedip-kedip: JOUST. William Electronics, 1982.

“Pemenangnya yang menang dua dari tiga permainan,” ujar Acererak. “Jika kau menang, akan kuberikan apa yang kau cari.”

“Bagaimana jika *Anda* yang menang?” tanyaku, meskipun sudah tahu jawabannya.

“Jika aku pemenangnya,” kata jerangkong hidup itu, batu delima di lubang matanya menyala makin terang, “maka kau akan mati!” Bola api berwarna oranye terang muncul di tangan kanannya. Dia mengangkat bola api itu dengan penuh ancaman.

“Tentu saja,” jawabku. “Sudah kukira begitu. Aku hanya ingin memastikan.”

Bola api di tangan Acererak menghilang. Dia mengulurkan telapak tangannya, yang berisi dua buah koin mengilap. “Permainan ini aku yang traktir,” katanya. Dia melangkah ke mesin Joust dan memasukkan dua koin ke dalam lubang. Mesin itu berdengung, mengeluarkan bunyi elektronik rendah dan kredit berubah dari nol menjadi dua.

Acererak memegang tuas kendali kuning di sisi kiri panel dan jemari tengkoraknya menggenggam tuas itu dengan erat. “Sudahkah engkau siap?” tanyanya.

“Yeah,” jawabku, mengambil napas dalam-dalam. Aku mengertakkan tulang-tulang jemariku dan memegang tuas kendali Pemain Dua dengan tangan kiriku, lalu menaruh tangan kananku di tombol.

Acererak menggoyang-goyangkan kepalanya ke kiri dan ke kanan, mengertakkan lehernya. Bunyinya seperti dahan pohon patah. Kemudian dia menekan tombol Dua Pemain dan adu tombak pun dimulai.

Joust adalah permainan video klasik tahun 80-an dengan tema yang aneh. Masing-masing pemain mengendalikan kesatria bersenjatakan tombak. Pemain Satu menunggang burung unta, sementara Pemain Dua menunggang burung bangau. Kau mengepak-ngepakkan sayap terbang di layar dan “beradu tombak” dengan pemain lain, sembari melawan beberapa kesatria musuh yang dikendalikan komputer (yang semuanya menunggang sejenis burung elang). Saat kau menabrak lawan, yang tombaknya lebih tinggi di layar adalah yang memenangkan adu tombak itu. Pemain yang kalah akan tewas dan kehilangan nyawanya. Setiap kali kau membunuh salah satu kesatria musuh, elang yang ditunggangnya akan menelurkan telur hijau yang akan menjadi kesatria musuh jika kau tidak segera meraup telur itu. Ada juga reptil terbang zaman purba yang sesekali muncul menambah kekacauan.

Sudah lebih dari setahun aku tidak bermain Joust. Ini adalah salah satu permainan favorit Aech, selama beberapa waktu dia punya mesin permainan Joust di ruang ngobrol. Dia sering menantangku bermain setiap kali dia ingin menyelesaikan argumen atau pertikaian konyol tentang budaya pop. Selama beberapa bulan, kami bermain Joust setiap hari. Awalnya, Aech sedikit lebih jago daripada aku, dan dia punya kebiasaan memamerkan ke-

menangan-kemenangannya. Hal itu membuatku kesal, sehingga aku mulai berlatih bermain Joust sendiri, bermain beberapa kali semalam melawan AI. Aku mengasah keahlianku sampai akhirnya aku cukup jago mengalahkan Aech, berkali-kali dan terus-menerus. Lalu aku mulai mengumbar kemenangkanku padanya, menikmati pembalasan dendamku. Terakhir kami bermain, aku mengejeknya habis-habisan tanpa ampun sehingga dia marah dan bersumpah takkan pernah bermain melawanku lagi. Sejak saat itu, kami menggunakan Street Fighter II untuk membereskan pertikaian kami.

Keahlianku bermain Joust ternyata lebih berkarat daripada yang kukira. Aku menghabiskan lima menit pertama berusaha santai dan menyesuaikan diri dengan tuas kendali dan irama permainan. Selama itu, Acererak berhasil membunuhku dua kali, sayapnya menghajarku tanpa ampun dengan pukulan sempurna. Dia mengendalikan permainan dengan kesempurnaan mesin yang penuh perhitungan. Tentu saja, dia memang mesin—kecerdasan buatan NPC yang canggih, diprogram oleh Halliday sendiri.

Pada akhir permainan pertama kami, gerakan serta trik yang berhasil kuperoleh pada malam-malam bermain maraton bersama Aech mulai kembali. Tapi Acererak tidak butuh pemanasan. Dia sudah tampil sempurna sejak awal, dan tidak mungkin aku bisa mengejar ketertinggalanku yang bermain lemah sejak awal. Dia membunuh orang terakhirku sebelum aku mencapai 30.000 poin. Memalukan.

“Kalah satu, Parzival,” katanya, memamerkan cengiran lebar mengerikan. “Tinggal sekali lagi.”

Dia tidak menghabiskan waktu dengan membuatku berdiri di sana dan melihatnya menyelesaikan permainan. Dia meng-

ulurkan tangan dan menemukan knop di bagian belakang mesin permainan, lalu dia menyalakannya. Setelah layar menunjukkan rangkaian awal William Electronic ketika mesin pertama kali dinyalakan, Acererak mengeluarkan dua koin dari udara lalu memasukkannya ke dalam mesin permainan.

“Sudahkah engkau siap?” tanyanya lagi, seraya bersiap di depan panel kontrol.

Aku ragu sejenak, lalu bertanya, “Sebenarnya, aku ingin bertanya apakah Anda keberatan jika kita bertukar tempat? Aku terbiasa bermain di sebelah kiri.”

Memang begitu adanya. Saat aku dan Aech bermain di Basement, aku selalu bermain dengan burung unta. Bermain di sisi kanan untuk pertama kalinya agak mengganggu irama permainan.

Acererak terlihat menimbang permintaanku. Kemudian dia mengganggu. “Tentu saja,” katanya, dia mundur dari mesin permainan lalu kami berpindah posisi. Mendadak aku merasa adegan ini agak absurd: ada lelaki yang mengenakan baju zirah, berdiri di samping raja jerangkong hidup, keduanya membungkuk di depan tuas kendali permainan dingdong klasik. Ini jenis gambaran sureal yang bisa kaulihat di sampul majalah lama *Heavy Metal* atau *Dragon*.

Acererak menekan tombol Dua Pemain, lalu matakul langsung tertuju pada layar.

Permainan berikutnya juga diawali dengan buruk olehku. Gerakan-gerakan lawanku tepat sasaran dan tak kenal menyerah, sehingga selama beberapa gelombang pertama aku hanya berusaha menghindarinya. Aku juga terganggu mendengar bunyi ketukan tulang jari telunjuknya ketika menekan tombol Terbang.

Aku membuka mulut lebar-lebar meleluasakan rahangku dan

menjernihkan pikiran, memaksa diriku agar tidak memikirkan di mana aku berada, dan siapa lawanku, atau apa yang jadi taruhannya di sini. Aku berusaha membayangkan bahwa aku berada di Basement, bermain melawan Aech.

Ternyata berhasil. Aku masuk ke irama permainanku, dan aku pun mulai unggul dalam permainan. Aku mulai menemukan celah dalam gaya permainan si jerangkong hidup, lubang dalam programnya. Ini yang kupelajari selama bertahun-tahun, menguasai ratusan permainan video yang berbeda. Selalu ada trik untuk mengalahkan lawan yang dikendalikan komputer. Dalam permainan seperti ini, pemain manusia yang berbakat selalu bisa menang melawan kecerdasan buatan, karena perangkat lunak tidak bisa berimprovisasi. Dia hanya bisa bereaksi secara acak, atau dalam beberapa cara yang sudah bisa diterka, berdasarkan jumlah kondisi program yang terbatas. Ini adalah aksioma dalam permainan video, dan akan seperti ini sampai manusia bisa menemukan kecerdasan buatan sejati.

Permainan kedua ini tidak jauh berbeda dari yang pertama, tapi pada akhir permainan, aku menemukan pola dalam teknik permainan si jerangkong hidup. Dengan mengubah arah terbang burung untaku pada saat tertentu, aku bisa membuat burung bangganya menabrak salah satu burung elang yang terbang mengadang. Dengan mengulang gerakan ini, aku berhasil mengambil nyawa ekstranya, satu demi satu. Dalam prosesnya, aku mati beberapa kali, tapi akhirnya aku berhasil mengalahkannya pada gelombang kesepuluh, tanpa ada nyawa tersisa bagiku.

Aku mundur dari mesin permainan dan menghela napas lega. Aku bisa merasakan butir-butir keringat mengalir di dahiku dan di ujung kacamata visorku. Aku menyeka wajah dengan ujung lengan kausku, dan avatarku meniru gerakan itu.

“Permainan yang bagus,” kata Acererak. Lalu, aku kaget, karena tidak menyangka dia akan mengulurkan tangannya. Aku menjabat tangan belulangnya, sembari tergelak gelisah.

“Yeah,” jawabku. “Permainan yang bagus, bung.” Terlintas dalam benakku, dengan cara yang aneh, aku sebenarnya bermain melawan Halliday. Segera kuenyahkan pikiran itu, karena aku takut pikiran itu akan mengacaukanku.

Sekali lagi Acererak mengeluarkan dua koin dan memasukkannya ke mesin Joust. “Ini babak penentuan,” katanya, “Sudahkah engkau siap?”

Aku mengangguk. Kali ini, aku yang menepuk tombol Dua Pemain.

Permainan penentuan kami berlangsung lebih lama daripada gabungan dua permainan sebelumnya. Pada gelombang akhir, begitu banyak burung elang memenuhi layar sehingga sulit bagiku untuk bergerak tanpa menabrak salah satu dari mereka. Aku dan raja jerangkong hidup bertarung habis-habisan, untuk terakhir kalinya, kami berdua memukul tombol tanpa henti sambil menggerakkan tuas kendali ke kiri dan ke kanan. Acererak melakukan gerakan akhir, langkah putus asa untuk menghindari seranganku dan jatuh satu milimeter terlalu rendah. Tunggangan terakhirnya tewas dalam ledakan piksel.

PEMAIN DUA BERAKHIR muncul di layar, dan raja jerangkong hidup itu melolong marah yang bisa membuat orang merinding mendengarnya. Tinjunya menghantam bagian samping mesin Joust dengan penuh amarah, menghancurkannya hingga pecah dalam jutaan piksel kecil yang tersebar dan terpantul di lantai. Selanjutnya dia menoleh memandangkku. “Selamat, Parzival,” katanya, lalu membungkuk hormat. “Kau bermain bagus.”

“Terima kasih, Acererak yang mulia,” jawabku, menahan

diri untuk tidak melompat dan berjoget kegirangan. Aku malah balas membungkuk dengan takzim. Ketika aku melakukannya, jerangkong hidup itu bertransformasi menjadi manusia penyihir berjubah hitam panjang. Aku langsung mengenalinya. Itu avatar Halliday, Anorak.

Aku memandangnya, tanpa bisa berkata-kata. Selama bertahun-tahun para *gunter* berspekulasi bahwa Anorak masih berkegiatan di OASIS, sebagai NPC yang hidup sendiri. Hantu Halliday ada di dalam mesin.

“Sekarang,” kata penyihir itu, bicara dengan nada Halliday yang kukenal. “Hadiahmu.”

Ruangan itu mengumandangkan bunyi orkestra lengkap. Bunyi trompet kemenangan dilanjutkan dengan alat musik gesek. Aku tahu lagu ini. Ini adalah lagu terakhir ilustrasi musik film *Star Wars* gubahan John Williams, ketika adegan Putri Leia memberikan medali kepada Luke dan Han (sementara, kalau kau ingat, Chewbacca hanya mendapat ketidakadilan).

Ketika lagunya mencapai *crescendo*, Anorak mengulurkan tangan kanannya. Di telapak tangannya yang terbuka, ada Kunci Tembaga, yang dicari oleh jutaan orang selama lima tahun terakhir. Ketika dia menyerahkan kunci itu padaku, lagunya perlahan hilang, dan pada saat yang sama, aku mendengar bunyi bel. Aku memperoleh 50.000 poin, cukup untuk menaikkan level avatarku hingga level sepuluh.

“Selamat tinggal, Sir Parzival,” kata Anorak. “Semoga beruntung dalam pencarianmu.” Sebelum aku bisa menanyakan apa yang harus kulakukan selanjutnya, avatarnya lenyap dalam kilauan cahaya, diiringi efek suara teleportasi yang kutahu berasal dari film kartun *Dungeons & Dragons* tahun 1980-an.

Aku berdiri sendirian di podium yang kosong. Aku menunduk melihat Kunci Tembaga di tanganku dan aku merasa takjub

dan luar biasa girang. Kunci itu tampak seperti yang terlihat di *Undangan Anorak*: kunci tembaga sederhana, dengan kepala kunci berbentuk oval bertuliskan angka romawi “I”. Aku membalik kunci itu dengan tangan avatarku, memperhatikan cahaya senter menyoroti angka romawi, dan pada saat itu aku melihat dua baris tulisan tercetak di logam tersebut. Kuangkat kunci itu agar kena cahaya dan membacanya keras-keras: “*Apa yang kau cari tersembunyi di tempat sampah di level terdalam Daggorath.*”

Aku bahkan tidak perlu membacanya dua kali. Aku langsung memahami artinya. Aku tahu persis ke mana aku harus pergi dan apa yang perlu kulakukan setibanya di sana.

“Tersembunyi di tempat sampah” adalah petunjuk tentang komputer kuno jenis TRS-80 buatan Tandy dan Radio Shack pada tahun 70-an dan 80-an. Para pengguna komputer pada masa itu mengejek TRS-80 dengan nama julukan “Sampah 80.”

Apa yang kau cari tersembunyi di tempat sampah.

Komputer pertama Halliday adalah TRS-80, dengan RAM sebesar 16K. Dan aku tahu di mana tepatnya menemukan replika komputer itu di OASIS. Semua *gunter* tahu.

Pada masa-masa awal OASIS, Halliday menciptakan planet kecil bernama Middletown, seperti nama kampung halamannya di Ohio. Planet itu adalah ciptaan ulang kampung halamannya pada akhir tahun 1980-an yang dibuat dengan sangat cermat. Ungkapan bahwa kau takkan pernah pulang lagi tak berlaku buat Halliday. Dia menemukan jalan pulang. Middletown adalah proyek kesayangannya, dan dia menghabiskan bertahun-tahun merancang dan menyempurnakannya. Dan semua orang (paling tidak, para *gunter*) tahu bahwa bagian-bagian paling terperinci dan akurat di simulasi Middletown adalah penciptaan ulang rumah masa kecil Halliday.

Aku tak pernah mengunjunginya, tapi aku sudah melihat ratusan foto dan video tempat itu. Di dalam kamar tidur Halliday ada replika komputer pertamanya, Komputer Berwarna TRS-80 versi 2. Aku yakin di sanalah dia menyembunyikan Gerbang Pertama. Dan baris kedua teks yang terukir di Kunci Tembaga memberitahuku cara mencapainya:

Di level terdalam Daggorath.

Dagorath adalah bahasa Sindarin, bahasa kaum Elf yang diciptakan J.R.R. Tolkien untuk buku *The Lord of the Rings*. Kata *dagorath* berarti “pertempuran”, tapi Tolkien mengejanya dengan satu “g”, bukan dua. “Daggorath” (dengan dua “g”) hanya berarti satu hal: permainan komputer aneh bernama *Dungeons of Daggorath* yang dirilis tahun 1982. Permainan itu hanya dibuat untuk satu program, Komputer Berwarna TRS-80.

Dalam *Almanak Anorak*, Halliday menulis bahwa *Dungeons of Daggorath* adalah permainan yang membuatnya memutuskan ingin menjadi pembuat permainan video.

Dan *Dungeons of Daggorath* adalah salah satu permainan yang ada di dalam kotak sepatu di samping TRS-80 dalam kamar tidur di masa kecil Halliday yang ada di ciptaan ulangnya.

Yang perlu kulakukan adalah berteleportasi ke Middletown, ke rumah Halliday, duduk di depan TRS-80, bermain, sampai ke level terdalam di bawah tanah, dan... di sanalah aku akan menemukan Gerbang Pertama.

Setidaknya, itulah yang kutafsirkan dari petunjuk ini.

Middletown berada di Sektor Tujuh, jauh dari Ludus. Tapi aku sudah mengumpulkan banyak emas dan harta untuk membayar ongkos teleportasiku ke sana. Dibanding avatarku sebelumnya, sekarang aku kaya raya.

Aku melihat jam: pukul 23.03., OST (Waktu Server OASIS,

yang sama dengan Waktu Amerika Bagian Timur). Aku punya waktu delapan jam sebelum harus masuk sekolah. Mungkin waktunya cukup. Aku bisa pergi ke sana, sekarang juga. Berlari secepat kilat, naik ke permukaan dari ruang bawah tanah ini, kemudian melesat ke terminal transportasi terdekat. Dari sana, aku bisa berteleportasi langsung ke Middletown. Kalau aku pergi sekarang, aku bisa sampai ke komputer TRS-80 milik Halliday dalam waktu kurang dari satu jam.

Aku tahu aku harus tidur. Aku sudah berada dalam OASIS selama lima belas jam tanpa henti. Dan besok hari Jumat. Aku bisa berteleportasi ke Middletown sepuluh jam sebelum sekolah dan aku punya waktu sepanjang akhir pekan untuk menaklukkan Gerbang Pertama.

Tapi mana mungkin aku bisa tidur malam ini, atau duduk di sekolah besok? Aku harus pergi *sekarang*.

Aku mulai berlari mencari jalan keluar, tapi langkahku terhenti di tengah ruangan. Dari pintu yang terbuka, aku melihat bayangan panjang memantul di dinding, diiringi bunyi langkah kaki yang mendekat.

Beberapa detik kemudian, siluet avatar muncul di ambang pintu. Aku siap mengambil pedang saat aku menyadari bahwa aku masih menggenggam Kunci Tembaga. Aku memasukkan kunci itu ke kantong di ikat pinggangku dan berusaha mengeluarkan pedang dari sarungnya. Tepat saat aku menghunus pedang, avatar itu berbicara.

0009

“Siapa kau?” tanya siluet itu. Suaranya terdengar seperti gadis muda. Suara yang terdengar siap bertarung. Saat aku tidak menjawabnya, avatar perempuan bertubuh pendek gemuk keluar dari bayangan gelap dan melangkah ke bawah sorotan obor di gua. Warna rambutnya merah, dipotong pendek dengan gaya Joan-of-Arc, dan umurnya sekitar akhir remaja atau awal dua puluhan. Ketika avatar itu mendekat, aku sadar aku mengenalnya. Kami tidak pernah bertemu, tapi aku mengenali wajahnya dari puluhan foto yang dia pasang di blognya selama bertahun-tahun.

Avatar itu adalah Art3mis.

Dia mengenakan baju zirah biru-keunguan yang bersisik, penampilannya lebih bergaya fiksi ilmiah daripada fantasi. Sepasang pistol tergantung rendah di dalam sarung pistol di kiri-kanan pinggangnya, ada pula sebilah pedang melengkung milik kaum elf di sarung pedang yang tergantung di punggungnya. Dia mengenakan sarung tangan dengan gaya pembalap *Road Warrior* yang ujungnya terbuka dan kacamata hitam Ray-Ban klasik. Secara keseluruhan, penampilannya bergaya cewek manis *cyberpunk* dari pertengahan tahun 1980-an. Dan buatku dia menarik, sangat menarik. Singkat kata: seksi.

Ketika dia berjalan menghampiriku, tumit sepatu bot perangnya berbunyi ketika menapaki jalan berbatu. Dia berhenti di luar jangkauan pedangku, tapi dia juga tidak menghunus pedangnya.

Alih-alih, dia mengangkat kacamata hitamnya ke dahi—jelas-jelas dilakukan secara sengaja, karena kacamata hitam tidak memengaruhi penglihatan pemain—lalu dia memandanguku dari ujung rambut sampai ujung kaki, menunjukkan bahwa dia terang-terangan menilaiku.

Selama beberapa saat aku terlalu terpesona untuk berbicara. Untuk memecahkan kekakuan, aku mengingatkan diriku sendiri bahwa manusia yang berada di balik avatar yang berdiri di depanku bisa saja bukan perempuan. “Gadis” ini, yang sudah ku-taksir selama tiga tahun terakhir, bisa saja seorang lelaki gendut, dengan tangan berbulu bernama Chuck. Setelah bayangan itu menyadarkanku, aku berhasil memusatkan perhatian pada keadaanku, dan pertanyaan mendasar: *Apa yang dilakukannya di sini?* Setelah lima tahun mencari, menurutku sangat kecil kemungkinan kami berdua menemukan Kunci Tembaga pada malam yang sama. Terlalu kebetulan.

“Bisu ya?” tanyanya. “Aku tanya: Siapa. Kau?”

Seperti dirinya, aku mematikan nama avatarku. Jelas, aku ingin anonim, terutama dalam keadaan seperti ini. Masa sih dia tidak paham?

“Salam,” kataku, sambil membungkuk sedikit. “Namaku Juan Sanchez Villa-Loboz Ramirez.”

Dia mencibir. “Ahli logam Raja Charles V dari Spanyol?”

“Siap melayani Anda,” jawabku, sambil nyengir. Dia memahami kutipan anehku dari *Highlander* dan dia membalasku. Dia jelas Art3mis.

“Lucu.” Dia memandang ke belakang punggungku, melihat podium kosong di sana, lalu memandanguku lagi. “Ayo, beritahu. Bagaimana kau melakukannya?”

“Melakukan apa?”

“Melawan Acererak bermain Joust?” katanya, seakan itu sudah jelas sekali.

Tiba-tiba, aku sadar. Ini bukan kali pertamanya di sini. Aku bukan *gunter* pertama yang memecahkan Pantun dan menemukan Kuburan Angker. Art3mis sudah lebih dulu menemukannya. Karena dia tahu tentang Joust, dia juga sudah berhadapan langsung dengan jerangkong hidup itu. Tapi kalau dia sudah menemukan Kunci Tembaga, tak ada alasan baginya untuk kembali kemari. Jelas dia belum mendapatkan kuncinya. Dia sudah berhadapan dengan jerangkong hidup di permainan Joust dan Acererak mengalahkannya. Jadi dia kembali untuk mencoba lagi. Bisa jadi, ini usahanya yang kedelapan atau sembilan. Dan dia tampaknya berasumsi bahwa jerangkong hidup itu juga mengalahkannya.

“Halo?” katanya, mengetuk-ngetukkan kaki kanannya dengan tidak sabar. “Aku masih menunggu.”

Aku berpikir untuk kabur. Berlari melesat melewatinya, kembali lewat labirin dan naik ke permukaan. Tapi kalau aku lari, dia bisa jadi curiga aku sudah mendapatkan kunci itu lalu berusaha membunuhku untuk mendapatkan Kunci Tembaga. Permukaan Ludus adalah zona aman di peta OASIS, jadi tak boleh ada pertarungan satu lawan satu. Tapi aku tak tahu apakah hal itu berlaku di kuburan ini, karena lokasinya berada di bawah tanah, dan tidak terlihat di peta planet.

Art3mis tampak seperti lawan yang berat. Baju zirah. Pistol peledak. Dan pedang elf yang dibawanya mungkin punya kekuatan magis. Jika setengah saja cerita di blognya benar, avatarnya mungkin sudah level 15 atau lebih. Kalau pertarungan satu lawan satu diperbolehkan di sini, dia akan menghajarku habis-habisan.

Jadi aku harus tetap tenang. Aku memutuskan untuk berbohong.

“Aku kalah,” kataku. “Joust bukan keahlianku.”

Gadis itu melepaskan postur tubuhnya. Sepertinya itu jawaban yang ingin didengarnya. “Yeah, aku juga,” katanya dengan nada bersimpati. “Halliday memprogram Raja Acererak dengan AI yang canggih, ya? Dia sulit sekali dikalahkan.” Art3mis melirik pedangku, yang masih kusiagakan. “Kau bisa menyimpannya. Aku takkan menggigitmu.”

Aku tetap menghunus pedangku. “Apakah kuburan ini termasuk zona PvP?”

“Tidak tahu. Kau avatar pertama yang kutemui di sini.” Gadis itu menelengkan kepalanya dan tersenyum. “Kurasa hanya ada satu cara untuk tahu.”

Dia menghunus pedangnya, yang berkelebat dan dia menyabetkannya searah jarum jam, membuat kilatan pedangnya mengarah kepadaku, dalam satu gerakan yang kabur. Pada detik terakhir, aku berhasil mengangkat pedangku dengan gerakan canggung menangkis serangannya. Tapi kedua pedang kami tertahan di udara, hanya selisih beberapa sentimeter, seakan ditahan kekuatan tak kasatmata. Ada pesan berkedip di layarku:

PERTARUNGAN PVP DILARANG DI SINI!

Aku menghela napas lega. (Aku belum tahu bahwa kunci-kunci itu tidak bisa dipindahtangankan. Kau tidak bisa menghilangkannya, atau memberikannya pada avatar lain. Jika kau tewas setelah punya kunci, kunci itu akan hilang bersama tubuhmu.)

“Nah, sekarang sudah tahu,” katanya sambil nyengir. “Di sini bukan zona PvP.” Dia mengibaskan pedangnya membentuk pola angka delapan, lalu dengan gemulai menyimpan pedang ke dalam sarung pedang di punggungnya. Keren sekali.

Aku juga menyarungkan pedangku, tapi tanpa gerakan penuh gaya. “Halliday pasti tidak mau ada yang berduel untuk berebut hak untuk bertarung dengan sang raja,” kataku.

“Yeah,” katanya. “Kau beruntung.”

“Aku beruntung?” jawabku, sambil bersedekap. “Apa maksudmu?”

Dia menunjuk podium kosong di belakangku. “Kau pasti kehilangan banyak poin, setelah melawan Acererak.”

Jadi... kalau Acererak mengalahkanmu dalam permainan Joust, kau harus bertarung melawannya. *Baguslah aku menang, pikirku. Kalau tidak, aku mungkin harus membuat avatar baru sekarang.*

“Aku dapat banyak bonus poin serangan,” aku berbohong. “Jerangkong hidup itu payah.”

“Oya?” tanyanya curiga. “Aku level 53, dan nyaris membunuhku setiap kali aku melawannya. Aku harus menyiapkan banyak poin ekstra untuk menyembuhkan diri setiap kali aku kemari.” Dia memandangiku sesaat, lalu berkata, “Aku juga mengenali pedang dan perisai yang kaukenakan. Kau mendapatkannya di bawah tanah ini, artinya avatarmu sebelum ini lebih buruk. Kau tampaknya cuma level rendahan yang pengecut, Juan Ramirez. Dan menurutku kau menyembunyikan sesuatu.”

Sekarang, setelah aku tahu dia tidak bisa menyerangku, aku berpikir untuk jujur padanya. Aku bisa mengeluarkan Kunci Tembaga dan menunjukkan kunci itu padanya. Tapi aku harus bersikap bijaksana. Langkah cerdas yang bisa kulakukan sekarang adalah pergi secepatnya dan langsung menuju Middletown mumpung aku masih unggul. Dia belum mendapatkan kuncinya dan mungkin baru memperolehnya beberapa hari lagi. Seandainya aku tidak menghabiskan waktu berjam-jam berlatih bermain Joust, entah berapa kali aku harus mencobanya untuk bisa mengalahkan Acererak.

“Pikirkan apa yang kauinginkan, cewek jagoan,” kataku, ber-

jalan melewatinya. “Mungkin aku akan bertemu denganmu lagi kapan-kapan. Kita bisa berdiskusi habis-habisan saat itu.” Aku melambai kecil padanya. “Sampai ketemu lagi.”

“Memangnya kau mau ke mana?” tanyanya, mengikutiku.

“Pulang,” kataku, masih sambil berjalan.

“Tapi bagaimana dengan jerangkong hidup itu? Dan Kunci Tembaga?” Art3mis menunjuk podium kosong. “Dia akan hidup kembali beberapa menit lagi. Saat jam OASIS melewati tengah malam, seluruh isi kuburan mulai lagi dari awal. Kalau kau menunggu di sini, kau akan dapat kesempatan lagi untuk mengalahkannya, tanpa harus melewati perangkap-perangkap pertama. Itu sebabnya aku datang kemari sebelum tengah malam, setiap hari. Supaya aku bisa berusaha dua kali, berurutan.”

Cerdas. Kalau aku tidak berhasil pada usaha pertamaku, aku penasaran berapa lama aku bisa mengetahui hal itu. “Kupikir kita bisa bergantian melawannya,” katanya. “Aku hanya mempermainkannya, jadi giliranmu pada tengah malam, oke? Aku akan kembali lagi lewat tengah malam besok. Kita bisa bergantian melawannya sampai suatu hari salah satu dari kita mengalahkannya. Adil, kan?”

“Kurasa begitu,” katanya, memperhatikanku dengan saksama. “Tapi kau sebaiknya tetap di sini jika ada dua avatar di sini pada tengah malam. Anorak mungkin siap dengan rencana cadangan. Mungkin dua jerangkong hidup akan muncul, mungkin kita bisa satu-satu melawannya? Atau mungkin...”

“Aku lebih suka bermain sendiri,” kataku. “Bagaimana kalau kita bergantian, oke?” Aku hampir berada di luar ketika dia berdiri di depan menghalangi jalanku.

“Ayolah, tunggu sebentar,” katanya, suaranya melembut. “To-longlah.”

Aku bisa saja tetap berjalan, menembus avatarnya. Tapi aku tidak melakukan itu. Aku ingin bergegas tiba di Middletown dan menemukan Gerbang Pertama, tapi aku sedang berdiri di depan Art3mis yang terkenal, seseorang yang sudah bertahun-tahun ingin kutemui. Ternyata dia lebih keren daripada yang kubayangkan. Aku ingin menghabiskan lebih banyak waktu bersamanya. Seperti kata pujangga tahun 1980-an, Howard Jones, untuk lebih mengenalnya. Kalau aku pergi sekarang, aku mungkin takkan pernah bertemu dengannya lagi.

“Dengar,” katanya, “Aku minta maaf sudah menyebutmu level rendahan yang pengecut. Seharusnya tidak begitu. Aku sudah menghinamu.”

“Tidak apa-apa. Kau benar kok. Aku hanya level sepuluh.”

“Biarpun begitu, kau sesama *gunter*. Dan jelas kau pintar, karena kau bisa berada di sini. Jadi aku ingin kau tahu bahwa aku menghormatimu, dan mengakui kehebatanmu. Aku minta maaf sudah mengataimu.”

“Permohonan maaf diterima. Jangan kuatir.”

“Baguslah.” Dia tampak lega. Ekspresi avatarnya tampak sangat realistis, biasanya itu berarti mereka menyambungkannya dengan ekspresi wajah sendiri, bukan dikontrol dengan perangkat lunak. Dia pasti punya peralatan yang mahal. “Aku hanya kaget melihatmu di sini,” katanya. “Maksudku, aku *tahu* lambat-laun orang lain pasti akan menemukan tempat ini. Hanya saja tidak secepat ini. Aku sudah lumayan lama sendirian di sini.”

“Sudah berapa lama?” tanyaku, tidak berharap dia akan menjawabnya.

Dia tampak ragu, lalu mulai berceloteh, “Tiga minggu!” sahutnya kesal. “Aku sudah tiga minggu kemari, berusaha mengalahkan jerangkong hidup itu dalam permainan tololnya! Dan AI-nya konyol! Aku tidak pernah main Joust sebelum ini, dan sekarang

permainan itu membuatku nyaris gila! Sumpah ya, aku *nyariiii* mengalahkannya beberapa hari yang lalu, tapi kemudian...” Dia mengacak-acak rambutnya dengan gerakan kesal. “Argh! Aku tidak bisa tidur. Tidak bisa makan. Nilai-nilaiku jeblok, karena aku bolos untuk latihan Joust...”

Aku baru saja mau bertanya apakah dia bersekolah di Ludus, tapi dia terus bicara, makin lama makin cepat, seakan air bah meluap dari otaknya. Kata-kata terus meluncur dari mulutnya. Dia bahkan tidak berhenti untuk mengambil napas.

“...dan aku kemari malam ini, berpikir bahwa malam ini akhirnya aku bakal bisa mengalahkan si keparat itu dan memperoleh Kunci Tembaga, tapi saat tiba di sini, aku melihat ada orang lain yang menemukan jalan masuknya. Kupikir mimpi burukku jadi nyata. Ada orang lain yang menemukan kuburan ini. Jadi aku langsung lari ke sini, ketakutan. Maksudku, aku tidak *terlalu* khawatir, karena menurutku tak ada yang bisa mengalahkan Acere-rak dalam usaha pertama, tapi tetap saja...” Dia terdiam sejenak untuk mengambil napas panjang lalu mendadak berhenti bicara.

“Maaf,” katanya sedetik kemudian. “Aku suka mengoceh saat gelisah. Atau gembira. Sekarang aku merasakan dua hal itu. Aku kepingin sekali bisa bicara dengan seseorang tentang hal ini, tapi jelas kau tidak bisa menceritakannya pada siapa pun, kan? Kau tidak bisa mengobrol dengan temanmu bahwa kau...” Dia memotong ucapannya lagi. “Aduh, aku bawel sekali! Cerewet. Banyak omong.” Dia menggerakkan tangannya seakan mengunci bibir, lalu membuang kunci khayalan itu. Tanpa pikir panjang, aku menggerakkan tanganku mengambil kunci yang dibuangnya di udara lalu membuka kunci bibirnya. Hal itu membuatnya tertawa—tawa yang jujur, polos dan ada sedikit dengusan, sehingga membuatku ikut tertawa.

Dia sangat memesonakan. Pembawaannya yang sedikit culun dan cara bicaranya yang cerewet mengingatkanku pada Jordan, tokoh favoritku di film *Real Genius*. Aku tak pernah merasa bisa langsung akrab dengan seseorang seperti itu, di dunia nyata maupun di OASIS. Bahkan dengan Aech aku tidak merasa seperti ini. Aku merasa melayang.

Saat akhirnya dia berhasil mengendalikan tawanya, dia berkata, “Aku perlu mengatur filter untuk tawaku.”

“Tidak, kau tidak perlu melakukannya,” kataku. “Tawamu menyenangkan kok.” Aku meringis ketika mengatakannya. “Tawaku juga cemplang kok.”

Bagus, Wade, pikirku. Kau baru saja menyebut tawanya “cemplang” Bagus sekali.

Tapi dia hanya tersenyum malu dan berkata “terima kasih.”

Aku merasa terdorong untuk menciumnya. Aku tidak peduli, ini simulasi atau sungguhan. Aku memberanikan diri untuk meminta kontakannya ketika dia mengulurkan tangannya.

“Aku lupa memperkenalkan diri,” katanya. “Aku Art3mis.”

“Aku tahu,” kataku, menjabat tangannya. “Aku penggemar berat blogmu. Aku sudah menjadi pembaca setia tulisanmu selama bertahun-tahun.”

“Serius?” Wajah avatarnya tampak merona merah.

Aku mengangguk. “Senang bertemu denganmu,” kataku. “Aku Parzival.” Aku sadar aku masih memegang tangannya dan terpaksa melepaskan genggamanku.

“Parzival ya?” Dia menelengkan kepalanya sedikit. Itu nama kesatria Meja Bundar yang menemukan cawan suci, kan? Keren sekali.”

Aku mengangguk, kini aku makin terpesona padanya. Aku nyaris setiap kali harus menjelaskan arti namaku saat berkenalan. “Dan Artemis adalah dewi pemburu dalam mitologi Yunani, kan?”

“Betul! Tapi ejaan normalnya sudah dipakai orang lain, jadi aku harus menggunakan angka dalam ejaannya, angka tiga untuk menggantikan ‘e’.”

“Aku tahu,” kataku. “Kau pernah menceritakannya di blogmu. Dua tahun lalu.” Aku nyaris menyebut tanggal entri blog itu sebelum aku tersadar bahwa itu akan membuatku seperti penguntit siber yang menyeramkan. “Kau bilang kau masih bertemu amatiran yang menyebut namamu ‘Art-tiga-mis.’”

“Benar sekali,” katanya, sambil nyengir. “Aku memang menu-liskannya.”

Dia mengulurkan tangannya yang berbalut sarung tangan bapal dan memberiku kartu namanya. Kau bisa mendesain kartu nama sesukamu. Art3mis membuatnya seperti figur Star Wars buatan Kenner (masih dalam kemasan). Figur itu berbentuk plastik kasar dengan tampilan avatarnya, dengan wajah, rambut, dan pakaian yang sama. Versi kecil pedang dan pistolnya juga ada di sana. Informasinya tercetak di sana, di atas figuranya:

Art3mis
Level 52/Majus
(Kendaraan Dijual Terpisah)

Di bagian belakang kartunya, ada alamat blog, surel, dan nomor teleponnya.

Ini bukan saja pertama kalinya seorang gadis memberikan kartu namanya, tapi ini juga kartu nama terkeren yang pernah kulihat.

“Ini kartu nama terkeren yang pernah kulihat,” kataku. “Terima kasih.”

Aku menyerahkan kartuku padanya, yang kudesain seperti permainan Adventure Atari 2600, dengan informasi kontakku tercetak di sana:

“Bagus banget!” katanya, membolak-balik kartu itu. “Desainnya asyik!”

“Terima kasih,” kataku, wajahku tersipu di balik visor. Aku ingin melamarnya untuk menikah denganku.

Aku menyimpan kartunya di data persediaanku, dan kartu itu muncul di daftar barang yang kumiliki, tepat di bawah Kunci Tembaga. Melihat kunci itu di sana, menyadarkanku pada kenyataan. Apa yang kulakukan di sini, berdiri dan ngobrol dengan gadis ini padahal Gerbang Pertama menantiku? Aku melihat jam. Lima menit lagi menjelang tengah malam.

“Dengar, Art3mis,” kataku. “Aku sungguh senang bertemu denganmu. Tapi aku harus pergi. Servernya sebentar lagi diset ulang, dan aku ingin keluar dari sini sebelum perangkat-perangkat dan jerangkong hidup muncul lagi.”

“Oh... oke.” Dia terdengar kecewa! “Aku juga harus bersiap-siap untuk permainan Joust. Sebelum pergi, sini, kuobati kau dengan mantra Penyembuh Luka Serius.”

Sebelum aku sempat protes, telapak tangannya sudah menyentuh dadaku dan menggumamkan kata-kata misterius. Poinku sudah mencapai nilai maksimal, jadi mantra itu sebenarnya tak berguna. Tapi Art3mis tidak tahu itu. Dia masih menganggap aku kalah melawan jerangkong hidup.

“Sudah,” katanya, lalu melangkah mundur.

“Terima kasih,” kataku. “Tapi kau tak perlu melakukannya. Kita kan pesaing.”

“Aku tahu. Tapi kita masih bisa berteman, kan?”

“Kuharap begitu.”

“Lagi pula, Gerbang Ketiga masih jauh. Maksudku, kita berdua butuh lima tahun untuk sampai kemari. Mengenal strategi Halliday dalam merancang permainan, perjalanan setelah ini akan semakin sulit.” Dia berbisik. “Kau yakin tidak mau di sini? Aku yakin kita berdua bisa bermain berbarengan. Kita bisa memberi info cara melawannya di Joust. Aku sudah melihat beberapa kelemahan dalam teknik sang raja...”

Sekarang aku merasa seperti orang brengsek dengan berbohong padanya. “Kau baik sekali. Tapi aku harus pergi.” Aku mencari alasan yang masuk akal. “Aku harus sekolah pagi hari.”

Dia mengangguk, tapi ekspresinya berubah menjadi curiga. Kemudian matanya membelalak, seakan menyadari sesuatu. Pupil matanya mulai mencari-cari, lalu terpusat pada ruang kosong di hadapannya, lalu aku tersadar bahwa dia sedang melihat sesuatu di layarnya. Beberapa detik kemudian, wajahnya berubah marah.

“Dasar pembohong sialan!” teriaknya. “Kau bajingan tidak jujur!” Dia membuat layar pencari Web-nya terlihat olehku lalu memutarnya ke hadapanku. Di layar itu terpampang situs Halliday yang menunjukkan Papan Skor. Saking girangnya, aku lupa memeriksa Papan Skor itu.

Papan Skor itu masih sama seperti lima tahun terakhir, hanya ada satu perubahan kecil. Nama avatarku sekarang berada di puncak, pada urutan pertama, dengan skor 10.000 poin di sebelah namaku. Sembilan tempat kosong di bawahnya masih berisi inisial Halliday, JDH, diikuti dengan deretan nol.

“Astaga,” gumamku. Ketika Anorak menyerahkan Kunci Tembaga kepadaku, aku menjadi *gunter* pertama dalam sejarah yang berhasil mendapatkan poin sejak Kontes ini dimulai.

Kemudian, aku tersadar, karena Papan Skor itu bisa dilihat seluruh dunia, avatarku baru saja menjadi terkenal.

Aku memeriksa berita untuk memastikannya. Semua kepala berita menyiarkan namaku. Seperti: AVATAR MISTERIUS “PARZIVAL” MENCETAK SEJARAH dan PARZIVAL MENEMUKAN KUNCI TEMBAGA.

Aku berdiri terpesona, hingga menahan napas. Kemudian Art3mis mendorongku, yang tentu saja, tidak kurasakan. Tapi dia membuat avatarku terdorong beberapa meter. “*Kau melahkannya dalam usaha pertamamu?*” pekiknya.

Aku mengangguk. “Dia mengalahkanku dalam pertandingan pertama, tapi aku menang dua yang terakhir. Hanya menang tipis kok.”

“*Siaaaaaaal!*” teriak Art3mis, sambil mengepalkan tinjunya. “Bagaimana kau bisa melahkannya dalam *usaha pertamamu?*” Entah bagaimana aku merasa dia ingin menghajar wajahku.

“Itu murni keberuntungan,” kataku. “Aku biasa main Joust melawan temanku. Jadi aku sudah banyak latihan. Aku yakin kalau kau banyak latihan...”

“Tolong ya!” katanya geram, sambil mengangkat satu tangannya. “Jangan sok mengajarku, oke?” Dia meraung kesal. “Aku tidak percaya bagaimana ini bisa terjadi! Aku sudah berusaha melahkannya selama *lima minggu!*”

“Tapi tadi kau bilang tiga minggu...”

“Jangan menyetel!” Dia mendorongku lagi. “Aku sudah latihan Joust nonstop selama lebih dari sebulan! Aku sampai memimpikan burung unta sial itu dalam tidurku!”

“Pasti itu tidak menyenangkan.”

“Lalu kau datang kemari dan berhasil dalam usaha pertama!” Dia memukulkan tinjunya ke dahi beberapa kali, dan aku sadar dia kesal pada dirinya sendiri, bukan padaku.”

“Dengar,” kataku. “Ini sungguh keberuntungan. Aku tergila-gila permainan dingdong klasik. Itu memang lebihhanku.” Aku mengangkat bahu. “Jadi berhenti memukul dirimu sendiri seperti tokoh film *Rain Man*, oke?”

Dia berhenti memukul lalu memandangkanku. Setelah beberapa detik, dia menghela napas panjang. “Kenapa permainannya bukan Centipede? Atau Ms. Pac-man? Atau BurgerTime? Mungkin aku sudah melewati Gerbang Pertama saat ini!”

“Wah, aku tidak tahu kenapa *begitu*,” kataku.

Dia melirikku sedetik, lalu tersenyum licik. Dia menoleh memandang pintu keluar lalu melakukan serangkaian gerakan sambil mengucapkan semacam mantra.

“Hei,” kataku. “Tunggu dulu. Apa yang kaulakukan?”

Namun, aku sudah tau apa yang dilakukannya. Setelah selesai mengucapkan mantra, dinding batu raksasa muncul, menutup satu-satunya jalan keluar. Sial! Dia memasang mantra Penghalang. Aku terperangkap di dalam ruangan ini.

“Oh, ayolah!” aku berseru. “Kenapa kau melakukannya?”

“Kau tampak tidak sabar keluar dari sini. Tebakanku adalah saat Anorak memberimu Kunci Tembaga, dia juga memberimu semacam petunjuk tentang lokasi Gerbang Pertama. Benar, kan? Kau mau ke sana sekarang, ya kan?”

“Yeah,” kataku. Tadinya kupikir ingin berdusta, tapi apa gunanya sekarang?

“Kecuali kau bisa membatalkan mantraku—dan aku berani taruhan kau tidak bisa, Mr. Prajurit Level Sepuluh—penghalang itu akan menahanmu di sini sampai lewat tengah malam, ketika server diset ulang. Semua perangkat yang sudah kaulumpuhkan di sini akan muncul lagi. Dan itu akan memperlambat kesempatanmu untuk keluar.”

“Ya,” kataku. “Benar.”

“Sementara kau sibuk mencari jalan ke permukaan, aku punya kesempatan lagi untuk mengalahkan Acererak. Kali ini aku akan mengalahkannya. Lalu aku akan menyusulmu.”

Aku bersedekap. “Jika sang raja sudah mengalahkanmu selama lima minggu, apa yang membuatmu yakin kau akan menang malam ini?”

“Persaingan membuatku makin hebat,” jawabnya. “Selalu. Dan sekarang aku punya pesaing serius.”

Aku memandang penghalang yang diciptakannya. Levelnya lebih dari lima puluh, jadi penghalang itu akan ada di sana selama waktu maksimum mantranya: lima belas menit. Yang bisa dilakukan adalah berdiri di sana dan menunggu sampai penghalang itu hilang dengan sendirinya. “Kau jahat, kau tahu, kan?” kataku.

Dia menyeringai dan menggeleng. “Cuma mengikuti kata hati, dan tergantung situasi, anak manis.”

Aku balas menyeringai. “Kau tahu kan, aku tetap akan mengalahkanmu sampai di Gerbang Pertama lebih dulu?”

“Mungkin saja,” katanya. “Tapi ini cuma awalnya. Kau masih harus menyelesaikan tantangannya. Dan masih ada dua kunci yang harus ditemukan, dan dua gerbang lagi untuk dilewati. Masih banyak waktu buatku menjejarmu, lalu aku akan berada jauh di depanmu.”

“Kita lihat saja nanti, Nona.”

Dia menggerakkan layar yang menampilkan Papan Skor. “Kau terkenal sekarang,” katanya. “Kau sadar apa artinya, kan?”

“Aku belum memikirkan semua itu.”

“Aku sudah. Aku sudah memikirkan semua itu selama lima minggu terakhir. Nama avatarmu di Papan Skor akan mengubah segalanya. Masyarakat umum akan terobsesi lagi terhadap kontes

ini, sama seperti ketika awal kontes ini. Media akan menggilai. Mulai besok, nama Parzival akan tenar.”

Aku jadi agak mual memikirkan semua itu.

“Kau bisa jadi terkenal di dunia nyata juga,” katanya. “Kalau kau mengungkapkan identitas nyatamu ke media.”

“Aku bukan orang bodoh.”

“Bagus. Karena ada miliaran dolar yang siap diraih, dan sekarang semua orang berasumsi kau tahu bagaimana dan di mana menemukan Easter egg itu. Akan ada banyak orang yang rela membunuh demi mendapatkan informasi itu.”

“Aku tahu,” kataku. “Dan aku menghargai perhatianmu. Tapi aku akan baik-baik saja.”

Tapi aku tidak merasa baik-baik saja. Aku tidak pernah memikirkan semua ini, mungkin karena aku tak pernah sungguh-sungguh percaya bahwa aku akan berada di posisi ini.

Kami berdiri dalam keheningan, memandang jam dan menunggu. “Apa yang akan kaulakukan jika kau menang?” tiba-tiba dia menanyakannya. “Bagaimana caramu menghabiskan semua uang itu?”

Aku sudah sering memikirkannya. Aku memimpikannya selama ini. Aku dan Aech menyusun daftar absurd segala barang yang ingin kami beli dan apa yang ingin kami lakukan jika kami menang.

“Aku tidak tahu,” kataku. “Kurasa, hal-hal standar. Pindah ke rumah besar. Membeli banyak barang keren. Tidak jadi orang miskin lagi.”

“Wow. Pemimpi ya,” katanya, “Setelah kau membeli rumah besar dan ‘banyak barang keren’, apa yang akan kaulakukan dengan seratus tiga puluh miliar sisanya?”

Aku tidak mau dia menganggapku anak tolol yang dangkal,

secara impulsif aku mengatakan padanya apa yang selalu kuimpikan jika aku menang. Aku tak pernah menceritakannya pada siapa pun.

“Aku akan membangun pesawat luar angkasa antarbintang bertenaga nuklir yang dibangun di orbit bumi. “Aku akan mengisinya dengan persediaan makanan dan air yang cukup untuk seumur hidup, membuat biosfer yang bisa berkembang sendiri di sana, dan komputer super yang berisi semua film, buku, lagu, permainan video, dan benda-benda seni yang pernah diciptakan peradaban manusia, membawa juga salinan OASIS satu-satunya. Lalu aku mengajak beberapa teman dekat untuk ikut, beserta tim dokter dan ilmuwan, dan kami semua pergi dari tempat ini. Meninggalkan tata surya dan mulai mencari planet yang bisa dihuni seperti Bumi.” Tentu saja aku belum memikirkan masak-masak rencana ini. Masih banyak detail yang harus dipikirkan.

Dia mengangkat alis. “Ambisius sekali,” katanya. “Tapi kau sadar kan hampir setengah dari manusia di bumi kelaparan?” Aku tidak merasakan nada dengki dalam suaranya. Dia terdengar seperti benar-benar percaya aku tidak menyadari kenyataan ini.

“Ya, aku tahu,” jawabku membela diri. “Penyebab begitu banyak manusia kelaparan adalah karena kita merusak planet ini. Bumi berada di ambang kematian, kau sadar tidak? Sudah saatnya untuk meninggalkannya.”

“Pandanganmu lumayan negatif ya,” katanya. “Kalau aku menang, aku akan memastikan semua orang di planet ini mendapat cukup makanan. Setelah kita mengatasi masalah kelaparan, kita bisa mencari tahu cara memperbaiki lingkungan, dan membereskan krisis energi.”

Aku memutar bola mata. “Bagus,” kataku. “Setelah kau berhasil menciptakan keajaiban itu, kau bisa membuat rekayasa geneti-

ka untuk menghasilkan Smurf dan *unicorn* untuk berjalan-jalan di dunia sempurna yang kauciptakan.”

“Aku serius,” katanya.

“Kaupikir sesederhana itu?” tanyaku. “Kaupikir kau bisa dengan mudahnya menulis cek sebesar dua ratus empat puluh miliar dolar dan memperbaiki seluruh masalah dunia?”

“Aku tidak tahu. Mungkin tidak bisa. Tapi aku akan mencobanya.”

“Kalau kau menang.”

“Ya. Kalau aku menang.”

Tepat pada saat itu, jam server di OASIS tepat tengah malam. Kami berdua sama-sama tahu, karena takhta batu muncul di atas podium, beserta Acererak. Dia duduk tak bergerak di sana, sama seperti ketika pertama kali aku memasuki ruangan pertama kalinya.

Art3mis menoleh memandangnya, lalu memandangkanku. Dia tersenyum dan melambai kepadaku, “Sampai ketemu lagi Parzival.”

“Ya,” jawabku. “Sampai ketemu.” Dia berbalik dan mulai berjalan menuju podium. Aku memanggilnya. “Hei, Art3mis?”

Dia berbalik. Entah mengapa, aku merasa harus membantunya, meskipun aku tahu aku tidak perlu melakukannya. “Cobalah bermain di sebelah kiri,” kataku. “Itu caraku menang. Menurutku dia lebih mudah dikalahkan jika dia menjadi burung bangau.”

Dia memandangkanku sedetik, mungkin berusaha mencerna apakah aku mempermainkannya. Kemudian dia mengangguk dan naik ke podium. Acererak kembali hidup ketika gadis itu menjejakan langkah pertama di sana.

“Selamat datang, Art3mis,” suaranya menggelegar. “Apa yang kaucari?”

Aku tidak bisa mendengar jawabannya, tapi beberapa detik

kemudian takhta itu berubah menjadi permainan Joust, sama seperti sebelumnya. Art3mis mengatakan sesuatu kepada jerangkong itu lalu mereka bertukar posisi, dan dia bermain di sisi kiri. Kemudian mereka mulai bermain.

Aku melihat mereka bermain dari kejauhan selama beberapa menit, hingga mantra Penghalang hilang. Aku menoleh sekali lagi memandang Art3mis, kemudian membuka pintu dan lari ke luar.

0010

Butuh waktu lebih dari satu jam bagiku untuk keluar dari kuburan dan sampai ke permukaan. Saat aku berada di luar, tanda PESAN MASUK berkedip-kedip di layarku. Aku sadar Halliday membuat kuburannya sebagai zona tanpa komunikasi, jadi tak ada seorang pun yang bisa menerima panggilan masuk, pesan singkat, atau surel selama mereka berada di sana. Hal ini mungkin dilakukannya untuk mencegah *gunter* menghubungi orang di luar untuk minta bantuan atau saran.

Aku memeriksa pesan-pesanku dan melihat Aech sudah berusaha menghubungiku sejak namaku muncul di Papan Skor. Dia meneleponku puluhan kali sejak namaku muncul di Papan Skor. Dia menelepon lebih dari sepuluh kali dan mengirimiku pesan singkat menanyakan tanpa ampun apa yang terjadi dengan teks HURUF BESAR SEMUA untuk menghubungi *sekarang juga*. Tepat ketika aku selesai menghapus seluruh pesannya. Aku menerima panggilan masuk. Aech berusaha menghubungiku lagi. Aku memutuskan untuk tidak menjawabnya. Aku mengiriminya pesan singkat, berjanji untuk meneleponnya sesegera mungkin.

Ketika aku berlari di hutan, aku memasang Papan Skor di ujung layar sehingga aku langsung tahu Art3mis memenangkan Joust dan berhasil mendapatkan kunci. Sudah pukul dua lewat, saat aku akhirnya tiba di terminal transportasi dan masuk ke stan terdekat.

Aku memasukkan tujuanku di layar sentuh stan, dan peta Middletown terpampang di layarku. Aku diminta memilih salah satu dari 256 terminal transportasi yang ada di planet itu sebagai tempat tujuanku.

Ketika Halliday menciptakan Middletown, dia tidak hanya mencipta-ulang kampung halamannya di sana. Dia membuat 256 salinan identik, dan menyebarkannya secara merata di permukaan planet. Menurutku tak ada bedanya kampung halaman yang mana yang mesti kutuju, jadi aku memilih satu secara acak, yang berada di dekat garis khatulistiwa. Kemudian aku menekan tombol KONFIRMASI untuk membayar ongkosnya, dan avatarku pun lenyap.

Sepersekian detik kemudian, aku berada di dalam kotak telepon umum kuno zaman tahun 1980-an yang terletak di stasiun bus Greyhound tua. Aku membuka pintunya lalu melangkah keluar. Aku merasa seperti melangkah keluar dari mesin waktu. Beberapa NPC berjalan-jalan, semuanya berpakaian dengan gaya pakaian pertengahan tahun 1980-an. Seorang wanita dengan tatanan rambut yang merusak ozon memakai Walkman yang kebesaran. Seorang remaja dengan jaket abu-abu merek Members Only bersandar di dinding, memainkan kubus Rubik. Pemuda *punk rock* dengan potongan rambut ala Mohawk duduk di kursi plastik, menoton serial *Riptide* di televisi yang dioperasikan dengan koin

Aku mencari jalan keluar dan berjalan ke sana, sembari meng-hunuskan pedang. Seluruh wilayah Middletown adalah zona PvP, jadi aku harus hati-hati.

Tidak lama setelah Perburuan dimulai, planet ini diubah menjadi Grand Central Station, dan seluruh 256 salinan kampung halaman Halliday sudah dibongkar habis dan dijarah oleh para *gunter*, untuk mencari kunci dan petunjuk. Teori populer

di forum adalah Halliday menciptakan banyak kampung halamannya agar beberapa avatar bisa menjelajahnya pada saat yang sama tanpa perlu berkelahi memperebutkan satu tempat. Tentu saja, pencarian itu hasilnya nol besar. Tidak ada kunci. Tidak ada petunjuk. Tidak ada Easter egg. Sejak saat itu, minat mereka terhadap planet ini menurun drastis. Tapi sesekali masih ada *gunter* yang datang kemari.

Jika ada *gunter* yang berada di dalam rumah Halliday saat aku tiba di sana, rencanaku adalah kabur, mencuri mobil lalu menyetir secepatnya (ke arah mana pun) menuju kota Middletown yang lain. Seterusnya seperti itu, sampai aku menemukan rumah Halliday yang kosong.

Di luar stasiun bus, langit di Midwestern tampak indah. Matahari berwarna oranye kemerahan menggantung rendah di langit. Meskipun aku tidak pernah ke Middletown, aku sudah melakukan riset mendalam tentang tempat ini, jadi aku tahu Halliday sudah merancang tempat ini dengan suasana sore hari di musim gugur yang sempurna pada tahun 1986, ke mana pun kau melangkah di permukaan planet ini.

Aku mengeluarkan peta kota ini dan menelusuri rute dari lokasiku sekarang ke rumah masa kecil Halliday. Jaraknya sekitar satu setengah kilometer ke arah utara. Aku mengarahkan avatar-ku ke arah tersebut lalu mulai berlari. Aku melihat sekelilingku, terpukau melihat betapa detailnya rancangan tempat ini. Aku membaca bahwa Halliday menulis sendiri kode program untuk merancang tempat ini, menggambar berdasarkan ingatannya untuk membuat ulang rumah masa kecilnya persis seperti yang sesungguhnya dia menggunakan peta tua, buku telepon, foto-foto, dan rekaman video sebagai referensi, agar hasilnya seakurat dan seautentik mungkin.

Tempat ini mengingatkanku pada kota di film *Footloose*. Kota kecil, di pinggiran, dan jarak antar-rumahnya jarang-jarang. Rumah-rumah itu tampak sangat besar dan terpisah jauh dengan rumah lainnya. Aku kaget membayangkan lima puluh tahun keluarga berpenghasilan rendah pun bisa memiliki satu rumah sendiri. Para NPC tampak seperti figuran dari video musik John Cougar Mellencamp. Aku melihat orang-orang menyapu daun-daunan, mengajak anjingnya berjalan-jalan, dan duduk-duduk di beranda. Karena penasaran, aku melambai pada mereka dan mereka selalu melambai balik kepadaku.

Petunjuk-petunjuk waktu ada di mana-mana. Mobil-mobil dan truk-truk yang dikemudikan NPC berjalan pelan di sepanjang jalan, semuanya kendaraan antik: Trans-Ams, Dodge Omnis, IROC Z28s, dan sedan-sedan panjang. Aku melewati pompa bensin, dan papan penunjuknya menunjukkan harga 99 sen per liternya.

Aku hendak berbelok ke jalan rumah Halliday ketika mendengar bunyi terompet. Mataku memandang jendela Papan Skor, yang masih kunyalakan di ujung layar.

Art3mis berhasil.

Namanya sekarang berada di bawah namaku. Skornya 9.000 poin—seribu poin lebih rendah daripada skorku. Tampaknya aku mendapat bonus karena menjadi orang pertama yang mendapat Kunci Tembaga.

Hasil yang ditunjukkan Papan Skor membuatku tersadar. Mulai saat ini, Papan Skor tersebut tidak hanya membuat para *gunter* mengetahui kemajuan *gunter* lain, tapi juga menunjukkan pada dunia siapa yang unggul dalam perburuan ini, dan dalam prosesnya juga menciptakan para selebritas (dan sasaran) instan.

Aku tahu, pada saat itu, Art3mis pasti sedang memandang

Kunci Tembaga-nya, membaca petunjuk yang tertulis di permukaannya. Aku yakin dia bisa memecahkan petunjuk itu secepat aku memecahkannya. Bahkan, mungkin saja dia sedang dalam perjalanan menuju Middletown saat ini.

Memikirkan itu membuatku bergegas. Aku hanya unggul satu jam dari dirinya. Mungkin kurang daripada itu.

Ketika aku tiba di Cleveland Avenue, jalan tempat Halliday dibesarkan, aku berlari cepat ke trotoar yang sudah retak-retak di depan rumah masa kecil Halliday. Rumahnya persis seperti foto yang pernah kulihat: rumah sederhana dua tingkat model kolonial dengan pintu geser vinil. Dua mobil sedan keluaran akhir tahun 1970-an terparkir di jalan masuk, salah satunya di atas teras batako.

Saat melihat replika yang diciptakan Halliday untuk rumahnya, aku berusaha membayangkan seperti apa rasanya bagi dia dibesarkan di rumah ini. Aku pernah membaca bahwa di Middletown, Ohio, yang sesungguhnya, semua rumah di jalan ini sudah dihancurkan pada tahun 1990-an untuk dijadikan mal. Tapi Halliday mengawetkan masa kecilnya di sini, selamanya, di OASIS.

Aku berlari dan masuk melalui pintu depan, yang langsung menuju ruang tamu. Aku kenal betul ruangan ini, karena muncul di *Undangan Anorak*. Aku mengenali panel kayu, karpet oranye cerah, dan perabotan berwarna norak yang tampak seperti dikumpulkan dari penjualan barang bekas pada era disko.

Rumah itu kosong. Entah kenapa, Halliday memutuskan untuk tidak menempatkan NPC dirinya atau almarhum orangtuanya di sini. Mungkin hal itu akan jadi terlalu mengerikan, bahkan bagi Halliday sendiri. Namun, aku melihat foto keluarga di dinding ruang tamu. Potret itu diambil di toko Kmart di daerah sana pada tahun 1984, tapi Mr. dan Mrs. Halliday masih mengenakan pakaian model akhir tahun 1970-an. Jimmy yang berusia dua be-

las tahun berdiri di antara mereka, memandang kamera dari balik kaca mata tebalnya. Halliday sekeluarga tampak seperti keluarga Amerika pada umumnya. Tidak ada tanda-tanda bahwa lelaki berpenampilan tenang yang mengenakan jas santai warna cokelat adalah pecandu alkohol yang suka menyiksa, wanita bercelana panjang dan jas bunga-bunga yang sedang tersenyum itu adalah penderita bipolar, atau anak muda dengan kaus Asteroids yang sudah pudar itu akan menciptakan suatu jagat raya baru suatu hari nanti.

Aku memandang sekelilingku, bertanya-tanya kenapa Halliday, yang selalu mengatakan bahwa dia mengalami masa kecil yang buruk, malah bernostalgia di sini. Aku tahu jika dan saatnya tiba bagiku untuk pergi dari tumpukan trailer, aku takkan mengenang lagi masa itu. Dan aku takkan mau menciptakan simulasi tempat itu secara terperinci.

Aku menoleh melihat televisi merek Zenith yang besar dan Atari 2600 yang tersambung dengan televisi itu. Plastik penutup Atari bercorak panel kayu tampak serasi dengan lemari televisi berpanel kayu dan dinding ruang tamu. Di samping Atari ada kotak sepatu berisi sembilan permainan: Combat, Space Invaders, Pitfall, Kaboom!, Star Raiders, The Empire Strikes Back, Starmaster, Yars' Revenge, dan E.T. Para *gunter* mencari keberadaan permainan Adventure, permainan yang terlihat dimainkan oleh Halliday pada akhir Undangan Anorak. Banyak orang sudah mencari seantero Middletown untuk menemukannya, tapi tampaknya tak ada satu pun permainan itu di planet ini. Para *gunter* membawa permainan Adventure milik mereka sendiri dari planet-planet lain, tapi ketika mereka berusaha memainkannya di Atari milik Halliday, permainan itu tidak bisa dimainkan. Sejauh ini, tak seorang pun tahu alasannya.

Aku memperhatikan sekilas lalu seisi rumah untuk memastikan tak ada avatar lain yang hadir di sini. Kemudian, aku membuka pintu kamar James Halliday. Kamar itu kosong, jadi aku melangkah masuk dan mengunci pintunya. Foto-foto ruangan ini sudah beredar bertahun-tahun, dan aku telah mempelajarinya secara saksama. Tapi ini kali pertama aku berdiri di dalam “tempat yang sebenarnya”. Aku merinding.

Karpet kamar itu berwarna kuning kecokelatan yang jelek sekali. Demikian pula dengan pelapis dindingnya. Tapi dinding-dinding itu hampir sepenuhnya ditutup poster-poster film seperti *Real Genius*, *WarGames*, *Tron* dan band seperti Pink Floyd, Devo, Rush. Ada rak buku di balik pintu, penuh dengan buku fantasi dan fiksi ilmiah (tentu saja, semuanya sudah kubaca). Rak buku kedua berada di samping tempat tidur, penuh dengan majalah-majalah komputer tua dan buku-buku aturan *Dungeons & Dragons*. Beberapa kotak komik berderet di dinding, masing-masing diberi label sesuai judulnya. Di meja kayu di sudut ruangan terdapat komputer pertama milik James Halliday.

Seperti komputer rumah pada masa itu, kotak komputernya menyatu dengan papan ketiknya. KOMPUTER BERWARNA 2 TRS-80, 16K RAM tercetak di label di atas tutsnya. Kabel-kabel komputer mengular di bagian belakang komputer, menuju kaset perekam, televisi berwarna ukuran kecil, printer *dot-matrix*, dan modem kuno. Deretan nomor telepon ditempel di papan di samping modem.

Aku duduk dan mencari tombol untuk menyalakan komputer dan TV. Aku mendengar bunyi statis, diikuti dengungan bernada rendah ketika TV menyala. Beberapa saat kemudian, layar hijau TRS-80 menyala, dan aku melihat kata-kata berikut:

Kursor berkedip-kedip di bawahnya, dengan seluruh spektrum warna mengelilinginya. Aku mengetik HELLO lalu menekan tombol Enter.

?SYNTAX ERROR muncul di baris berikutnya. "Hello" bukanlah instruksi valid dalam bahasa pemrograman BASIC, satu-satunya bahasa yang dipahami komputer kuno ini.

Berdasarkan riset, aku tahu kaset perekam itu berfungsi sebagai "kaset penyimpanan data" TRS-80. Benda itu menyimpan data dalam bentuk suara analog di pita kaset magnetik. Ketika Halliday membuat program pertama kalinya, anak malang itu bahkan tidak punya disket. Dia harus menyimpan kode programnya di kaset. Kotak sepatu di samping kaset penyimpanan data, penuh dengan kaset berisi kode programnya. Sebagian besar kaset itu berisi permainan petualangan: Raaka-tu, Bedlam, Pyramid, dan Madness and the Minotaur. Ada juga beberapa ROM *catridge*, yang bisa dimasukkan ke slot di bagian samping komputer. Aku mencari-cari isi kotak hingga menemukan kaset DUNGEONS OF DAGGORATH dengan teks berwarna kuning dengan huruf berlekuk tercetak di atas label merah usang. Gambar di kaset permainan itu menunjukkan sudut pandang orang pertama memandang lorong bawah tanah yang dihalangi raksasa biru yang memegang kampak batu besar.

Ketika daftar permainan yang dimiliki oleh Halliday di kamar tidurnya muncul dalam jaringan OASIS, aku mengunduh semuanya dan menguasai semua permainan itu, jadi aku sudah memainkan Dungeons of Daggorath sampai tamat sekitar dua tahun

sebelum ini. Aku butuh waktu selama akhir pekan untuk menamatkannya. Grafis permainan itu masih kasar, tapi permainannya seru dan membuat ketagihan.

Dari hasil membaca forum-forum pesan selama lima tahun terakhir, beberapa *gunter* bermain dan menamatkan Dungeons of Daggorath di komputer TRS-80 milik Halliday ini. Sebagian lagi menamatkan semua permainan yang ada di kotak sepatu untuk melihat apa yang terjadi setelah itu. Dan tidak terjadi apa-apa. Tapi tak ada seorang *gunter* pun saat itu yang memiliki Kunci Tembaga.

Tanganku agak gemetar ketika aku mematikan TRS-80 dan memasukkan kaset permainan Dungeons of Daggorath ke sana. Saat aku menyalakan komputer lagi, layar berubah gelap lalu gambar grafis kasar seorang penyihir muncul di layar, diiringi efek suara yang menggelegar. Penyihir itu memegang tongkat dengan satu tangan, dan di bawahnya muncul tulisan yang tercetak seluruhnya dengan huruf kapital, kalimat legendaris AKU MENANTANGMU MASUK... DUNGEONS OF DAGGORATH!

Aku menempatkan jemariku di papan ketik dan mulai bermain. Saat aku mulai, kotak musik di atas meja rias Halliday menyala dan terdengar musik yang tak asing lagi. Ilustrasi musik film *Conan the Barbarian* karya Basil Poledouris.

Itu pasti cara Anorak memberitahuku bahwa aku berada di jalan yang benar, pikirku.

Aku segera lupa waktu. Aku lupa avatarku masih duduk di kamar tidur Halliday, padahal kenyataannya, aku sedang duduk di tempat persembunyianku, duduk di dekat pemanas listrik, mengetuk-ngetukkan udara kosong di depanku, memasukkan beragam instruksi di papan ketik khayalan. Semua lapisan penghalang itu menghilang, dan aku merasuk dalam permainan di dalam permainan.

Dalam Dungeons of Daggorath, kau mengendalikan avatarmu dengan mengetikkan instruksi, seperti BELOK KIRI atau AMBIL OBOR, menyusuri jalan dalam labirin berbentuk lorong-lorong grafik vektor sembari melawan laba-laba, batu-batu raksasa, makhluk-makhluk sejenis zombi, dan jerangkong hidup ketika turun semakin dalam ke ruang bawah tanah, melewati lima level dengan tingkat kesulitan yang makin bertambah. Aku butuh waktu beberapa saat untuk terbiasa mengetikkan instruksi-instruksi dan mengingat trik-trik dalam permainan ini. Setelah aku berhasil menguasainya, permainan ini tidak sulit untuk ditaklukkan. Kemampuan untuk menyimpan data posisiku kapan saja aku mau sesungguhnya memberiku nyawa yang tak terbatas. (Meskipun menyimpan dan memulai lagi permainan dari kaset ternyata lama dan melelahkan. Kadang butuh beberapa kali usaha untuk memulai lagi dan sering kali aku harus memutar-mutar kenop volume di pemutar kaset itu.) Menyimpan data permainanmu membuatku bisa keluar dari OASIS untuk buang air, dan mengecas lagi pemanasku.

Saat aku bermain, ilustrasi musik *Conan the Barbarian* berakhir dan kotak musik berbunyi klik dan memutar sisi kaset satunya, memperdengarkan ilustrasi musik penuh *synthesizer* dari film *Ladyhawke*. Aku tak sabar ingin mengejek Aech tentang ini.

Aku mencapai level terakhir di bawah tanah sekitar pukul empat pagi dan berhadapan dengan Penyihir Jahat Daggorath. Setelah hampir mati dua kali dan memulai lagi permainanmu, aku akhirnya berhasil mengalahkannya, dengan menggunakan Pedang Elf dan Cincin Es. Aku menamatkan permainan dengan mengambil cincin sihir sang penyihir, dan menjadi pemilik cincin tersebut. Setelah aku melakukannya, ada gambar muncul di layar, memperlihatkan penyihir dengan bintang berkilau di tongkat

dan jubahnya. Teks di bawahnya bertuliskan: LIHATLAH! TAKDIR MENANTI PENYIHIR BARU!

Aku menanti apa yang terjadi berikutnya. Selama sesaat tidak terjadi apa-apa. Kemudian printer *dot-matrix* kuno milik Halliday menyala dan mencetak tulisan dengan bunyi berisik. Selembar kertas keluar dari bagian atas printer. Aku merobek lepas kertas itu dan membaca apa yang tercetak di sana:

SELAMAT! KAU TELAH MEMBUKA GERBANG PERTAMA!

Aku memandang ke sekelilingku dan melihat ada gerbang yang terbuat dari besi tempa di dinding kamar tidur, tepat di tempat yang tadinya adalah poster film *WarGames*. Di bagian tengah gerbang ada lubang kunci berlapis tembaga.

Aku naik ke atas meja Halliday agar bisa mencapai lubang kunci itu, lalu memasukkan Kunci Tembaga di lubang kuncinya kemudian memutar kuncinya. Seluruh gerbang mulai bersinar, seakan logam itu menjadi amat panas, dan pintu ganda gerbang membuka ke dalam, memperlihatkan pemandangan penuh bintang. Tampaknya ini portal menuju luar angkasa.

"Ya Tuhan, penuh dengan bintang," Aku mendengar suara tapi tidak ada siapa-siapa. Aku mengenalinya sebagai potongan kalimat dari film *2010*. Kemudian aku mendengar gumaman bernada rendah, diikuti potongan alunan lagu dari ilustrasi musik film: *"Also Sprach Zarasthustra"* gubahan Richard Strauss.

Aku menjulurkan tubuh dan memandang portal itu. Kiri dan kanan, atas dan bawah. Tak ada apa-apa selain pemandangan penuh bintang di segala penjuru. Sambil menyipitkan mata, aku bisa melihat beberapa titik nebula kecil dan galaksi di kejauhan.

Aku tidak ragu lagi. Aku melompat ke gerbang yang terbuka. Gerbang itu seakan menarikku masuk, dan aku mulai jatuh. Tapi aku jatuh ke depan bukannya ke bawah, dan bintang-bintang itu seakan ikut jatuh bersamaku.

0011

Aku berada di dalam permainan dingdong lama, bermain Galaga.

Permainan sudah dimulai. Aku memiliki dua pesawat dan skorku 41.780 poin. Aku menunduk dan melihat kedua tanganku sudah memegang kendali. Setelah merasa kebingungan selama satu-dua detik, secara refleks aku mulai bermain, menggerakkan tuas kendali tepat pada waktunya untuk menghindar agar salah satu pesawatku tidak kena tembak.

Aku mengawasi permmainanku, sembari berusaha memahami kondisi sekelilingku. Dari sudut mataku, aku bisa melihat permainan Dig Dug di sebelah kiriku dan mesin dingdong Zaxxon di sebelah kananku. Di belakangku, aku bisa mendengar keriuhan perang digital dari puluhan permainan dingdong lama di belakangku. Kemudian, setelah aku selesai memusnahkan gelombang Galaga, aku memperhatikan pantulan wajahku di layar permainan. Bukan wajah avatarku yang tampak di sana. Itu wajah Matthew Broderick. Matthew Broderick muda sebelum dia bermain di film *Ferris Bueller* dan *Ladyhawke*.

Pada saat itu aku tahu aku berada di mana. Dan *siapa* aku.

Aku adalah David Lightman, karakter yang diperankan Matthew Broderick dalam film *WarGames*. Dan ini adalah adegan pertamanya dalam film itu.

Aku berada *di dalam film*.

Aku memandang sekeliling dan melihat replika terperinci 20

Grand Palace, perpaduan tempat bermain dingdong dan restoran piza yang ada di film. Anak-anak dengan gaya rambut tahun 1980-an mengerumuni masing-masing mesin dingdong. Sebagian ada yang duduk-duduk, makan piza, dan minum soda. Lagu “Video Fever” dari the Beepers terdengar dari kotak pemutar musik di sudut ruangan. Segalanya terlihat dan terdengar seperti di film. Halliday mengopi semuanya dari film dan membuat ulang film ini sebagai simulasi interaktif.

Keren sekali.

Aku menghabiskan waktu bertahun-tahun penasaran seperti apa tantangan yang menantiku di Gerbang Pertama. Tak pernah sekali pun aku membayangkan *ini*. Tapi seharusnya aku tidak heran. *WarGames* adalah film terfavorit Halliday. Itu sebabnya aku sudah menonton film ini lebih dari tiga puluh enam kali. Selain alasan itu, film ini benar-benar bagus, dengan jagoannya peretas komputer yang masih remaja. Dan tampaknya semua riset yang kulakukan akan terbayar kali ini.

Sekarang aku mendengar bunyi *tit* elektronik yang berulang-ulang. Bunyi itu tampaknya berasal dari saku kanan celana jins yang kukenakan. Tangan kiriku tetap memegang tuas kendali, sementara tangan kananku merogoh saku dan mengeluarkan jam tangan digital. Di jam itu tertera angka 07.45. ketika aku menekan tombol untuk mematikan alarm, ada tulisan peringatan berkedip-kedip di sana: DAVID, KAU AKAN TERLAMBAT KE SEKOLAH!

Aku menggunakan perintah suara untuk memperlihatkan peta OASIS, berharap aku bisa tahu ke mana gerbang itu membawaku. Namun ternyata aku tidak lagi berada di Middletown, aku bahkan tidak berada di OASIS lagi. Ikon penanda lokasiku berada di tengah layar kosong, yang berarti aku DLP—Di Luar Peta. Ketika aku melangkah melewati gerbang, aku membawa

avatarku ke simulasi yang berdiri sendiri, lokasi virtual yang terpisah dari OASIS. Tampaknya caraku untuk kembali adalah dengan menyelesaikan petualangan ini. Tapi kalau ini adalah permainan video, bagaimana aku harus memainkannya? Jika ini petualangan, apa tujuanku? Aku terus bermain Galaga sembari memikirkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Sedetik kemudian, seorang anak masuk ke tempat permainan dan menghampiriku.

“Hai, David!” katanya, matanya memandang permainaniku.

Aku mengenali anak dalam film ini. Namanya Howie. Di dalam film, karakter yang diperankan Matthew Broderick menyerahkan permainan Galaga-nya kepada Howie lalu bergegas ke sekolah.

“Hai, David!” ulang anak itu, dengan nada yang sama. Kali ini saat dia bicara, kata-katanya juga muncul dalam bentuk teks, tercetak jelas di bagian bawah layarku, seperti teks bawah pada film. Di bawahnya, ada tulisan PERINGATAN DIALOG TERAKHIR! berkedip-kedip berwarna merah.

Aku mulai mengerti. Simulasi ini memberiku peringatan bahwa ini adalah kesempatan terakhirku untuk melanjutkan dialog selanjutnya dalam film. Kalau aku tidak menjawab dengan dialogku, aku bisa menebak apa yang terjadi selanjutnya. PERMAINAN BERAKHIR.

Tapi aku tidak panik, karena aku *tahu* dialog berikutnya. Aku sudah terlalu sering menonton *WarGames* hingga hafal luar kepala.

“Hai, Howie!” kataku. Tapi suara yang kudengar di alat pendengarku bukanlah suaraku. Itu suara Matthew Broderick. Ketika aku mengucapkan dialogku, tanda peringatan menghilang dari layarku dan skor 100 poin muncul, tercetak jelas di bagian atas layarku.

Aku memutar otak, berusaha memutar ulang sisa adegan film

itu. Dialog berikut langsung terucap olehku. “Apa kabar?” kataku, dan skorku bertambah 200 poin.

“Lumayan,” jawab Howie.

Aku mulai merasa takjub. Ini luar biasa. Aku sungguh-sungguh *berada di dalam film*. Halliday telah mengubah film yang umurnya sudah lima puluh tahun menjadi permainan video interaktif. Aku penasaran berapa lama waktu yang dibutuhkannya untuk membuat program ini.

Peringatan lain muncul di layarku: KAU AKAN TERLAMBAT KE SEKOLAH, DAVID! BERGEGASLAH!

Aku mundur dari mesin dingdong Galaga. “Hei, kau mau menggantikanku bermain ini?” Aku bertanya pada Howie.

“Baiklah,” jawabnya, mengambil alih tuas kendali. “Terima kasih!”

Jalur hijau muncul di lantai area permainan, mengarah dari tempatku berdiri menuju pintu keluar. Aku mulai mengikutinya, lalu aku teringat untuk berlari kembali dan mengambil buku catatanku dari mesin Dig Dug, seperti yang dilakukan David dalam film. Setelah aku melakukannya, skorku bertambah 100 poin, dan tulisan BONUS AKSI! muncul di layarku.

“Dah, David!” seru Howie.

“Dah!” sahutku. Tambahan 100 poin lagi. Ini mudah sekali!

Aku mengikuti jalur hijau keluar dari 20 Grand Palace dan berada di jalanan ramai berjarak beberapa blok. Sekarang aku berlari di sepanjang jalan perumahan yang dijajari pepohonan di depan rumah. Aku berputar di sudut jalan dan melihat jalan langsung menuju gedung bata besar. Papan penunjuk di pintu bertuliskan Snohomish High School—sekolah David, dan lokasi beberapa adegan berikut dalam film.

Otakku berpacu keras sembari berlari ke dalam sekolah.

Kalau yang kuperlukan hanyalah mengulang dialog dari film *WarGames* selama dua jam ke depan, ini bakalan gampang. Tanpa sadar, aku sudah hafal luar kepala. Aku mungkin lebih hafal film *WarGames* daripada film *Real Genius* dan *Better Off Dead*.

Ketika aku berlari menyusuri lorong sekolah yang kosong, peringatan lain berkedip di depanku: KAU TERLAMBAT MENGIKUTI KELAS BIOLOGI!

Aku berlari secepat mungkin, mengikuti jalur hijau, yang sekarang berbinar terang. Jalur itu mengarahkanku ke pintu ruang kelas di lantai dua. Dari jendela, aku bisa melihat kelas sudah dimulai. Sang guru berada di depan papan tulis. Aku melihat tempat dudukku—satu-satunya tempat duduk kosong di kelas.

Aku tepat berada di belakang Ally Sheedy.

Aku membuka pintu dan berjinjit masuk kelas, tapi guru itu langsung melihatku.

“Ah, David! Senang kau bisa bergabung bersama kami!”

...

Berusaha sampai ke akhir film ternyata lebih sulit daripada yang kuperkirakan. Aku butuh sekitar lima belas menit untuk menemukan “aturan” permainan ini dan bagaimana sistem penghitungan skornya. Aku tidak hanya mengulang dialog dalam film. Aku juga harus melakukan semua tindakan yang dilakukan oleh karakter yang diperankan oleh Matthew Broderick dalam film, dengan cara yang benar dan saat yang tepat. Aku merasa seperti dipaksa berakting sebagai pemeran utama dalam pertunjukan yang sudah kautonton berkali-kali tapi tak pernah kaulatih sebelumnya.

Selama satu jam pertama, aku merasa tegang, terus-menerus berusaha menyiapkan dialogku berikutnya. Setiap kali aku salah

dialog atau tidak melakukan tindakan pada saat yang tepat, skor-ku berkurang dan tanda peringatan berkedip di layarku. Saat aku membuat kesalahan dua kali berturut-turut, pesan PERINGATAN TERAKHIR muncul di layar. Aku tak tahu apa yang terjadi kalau aku membuat tiga kesalahan beruntun, tapi tebakanku adalah antara aku dikeluarkan dari gerbang atau avatarku tewas. Aku tidak terlalu penasaran untuk mencari tahu.

Setiap kali aku melakukan tujuh tindakan atau mengucapkan tujuh dialog yang tepat secara berurutan, permainan ini memberiku hadiah “Kekuatan Bertambah dengan Kartu Petunjuk”. Jadi saat aku tidak ingat apa yang harus kulakukan atau kuucapkan, aku bisa memilih ikon Kartu Petunjuk itu lalu tindakan yang seharusnya kulakukan atau dialog yang mesti kuucapkan akan muncul di layar, seperti semacam telepromter.

Selama adegan-adegan yang tak melibatkanku, simulasi film berubah menjadi sudut pandang orang ketiga, aku hanya perlu duduk dan melihat adegan-adegan berlanjut, seperti menonton potongan-potongan adegan di permainan video. Selama adegan-adegan tersebut, aku bisa santai sampai karakterku muncul di layar lagi. Pada satu masa jeda itu, aku berusaha mengakses film tersebut dari konsol perangkat keras OASIS-ku, dengan niat menyetelnya di jendela layarku agar aku bisa mendapat referensi. Tapi sistem permainan itu tidak mengizinkanku melakukannya. Bahkan, aku menyadari bahwa aku tidak bisa membuka jendela apa pun selama dalam permainan. Saat aku mencobanya, aku mendapat peringatan: DILARANG CURANG. BERUSAHA CURANG LAGI, PERMAINAN BERAKHIR!

Untungnya, aku ternyata tidak butuh bantuan. Setelah aku berhasil mengumpulkan lima Kartu Petunjuk yang merupakan maksimalnya, aku mulai santai, dan permainan ini jadi menye-

nangkan. Ternyata tidak susah menikmati berada di *dalam* salah satu film favoritku. Tidak lama kemudian, aku mendapati bahwa aku bisa mendapat poin bonus jika mengucapkan dialog dengan nada yang sama seperti yang diucapkan dalam film.

Pada saat itu aku belum tahu, tapi aku menjadi orang pertama yang memainkan permainan video jenis baru. Saat GSS mendapat kabar tentang simulasi film *WarGames* di dalam Gerbang Pertama (dan mereka mengetahuinya tidak lama kemudian), perusahaan itu langsung mematenkan ide ini lalu membeli hak cipta film-film dan berbagai serial TV lama dan mengubahnya menjadi permainan interaktif yang mereka namakan *Flicksyncs*. *Flicksyncs* menjadi sangat populer. Ternyata ada pasar yang sangat besar untuk permainan yang membuat orang bisa menjadi pemeran utama dalam film atau serial TV favorit mereka.

Pada saat aku sampai ke adegan akhir film, aku mulai gemetar kelelahan. Aku belum tidur selama lebih dua puluh empat jam nonstop, berada dalam OASIS sepanjang waktu. Tindakan terakhir yang harus kulakukan adalah memberi instruksi pada komputersuper WOPR untuk “bermain sendiri” dalam permainan catur jawa. Karena setiap permainan yang dilakukan oleh WOPR berakhir seri, permainan ini mengajari efek lengkara pada kecerdasan buatan dalam komputer bahwa perang nuklir global juga adalah permainan dengan “satu-satunya cara untuk menang adalah dengan tidak bermain.” Hal ini mencegah WOPR meluncurkan seluruh rudal nuklir Amerika Serikat ke Uni Soviet.

Aku, David Lightman, remaja penyuka komputer yang tinggal di pinggiran Seattle, seorang diri berhasil mencegah berakhirnya peradaban manusia.

Pusat komando NORAD langsung riuh bergembira, dan aku menunggu deretan nama-nama di akhir film. Tapi tidak ada.

Yang terjadi adalah, semua karakter yang ada di sekelilingku lenyap, meninggalkanku seorang diri di ruang persiapan perang yang besar. Ketika aku melihat pantulan bayanganku di monitor komputer, aku tidak lagi terlihat seperti Matthew Broderick. Aku sudah kembali menjadi Parzival.

Aku melihat pusat komando NORAD kosong di sekelilingku, bertanya-tanya apa yang harus kulakukan selanjutnya. Kemudian semua layar raksasa di depanku menggelap, dan empat baris tulisan berwarna hijau muncul di layar-layar itu. Teka-teki lain:

Sang Kapten menyembunyikan Kunci Giok
di kediaman yang lama terabaikan
Tapi kau hanya bisa meniup peluit
setelah semua piala dikumpulkan

Aku berdiri selama beberapa detik, memandangi kata-kata itu dalam kesunyian. Kemudian aku langsung tersadar dan segera menyimpan beberapa cuplikan layar dari tulisan itu. Ketika aku melakukannya, Gerbang Tembaga terbuka, menempel pada dinding terdekat. Gerbang itu terbuka, dan aku bisa melihat kamar tidur Halliday dari sana. Itu adalah jalan keluar. Pergi dari sini.


Aku sudah berhasil melakukannya. Aku menyelesaikan Gerbang Pertama.

Aku melihat teka-teki itu lagi di layar. Butuh waktu bertahun-tahun bagiku untuk memecahkan Pantun dan menemukan Kunci Tembaga. Sekilas pandang, teka-teki baru tentang Kunci Giok sepertinya butuh waktu yang sama lamanya. Aku tidak paham sepatutnya kata pun. Tapi aku juga kelelahan setengah mati, dan tidak dalam kondisi prima untuk memecahkan teka-teki. Aku nyaris tak sanggup membuka mataku lagi.

Aku melompat ke jalan keluar dan mendarat berdebum di lantai kamar tidur Halliday. Ketika aku menoleh memandang dinding, gerbang itu sudah lenyap dan poster *WarGames* muncul kembali di tempatnya

Aku melihat statistik avatarku dan melihat aku mendapat beberapa ratus ribu poin tambahan setelah melewati gerbang, cukup untuk menaikkan avatarku dari level sepuluh langsung ke level dua puluh. Kemudian aku melihat Papan Skor:

SKOR TERTINGGI:

Parzival	110000	
Art3mis	9000	
JDH	0000000	
JDH	0000000	
JDH	0000000	
JDH	0000000	
JDH	0000000	
JDH	0000000	
JDH	0000000	
JDH	0000000	

Skorku naik 100.000 poin, dan ikon gerbang berwarna tembaga muncul di sampingnya. Media (dan semua orang) mungkin memonitor Papan Skor sejak tadi malam, jadi sekarang seluruh dunia tahu aku sudah melewati Gerbang Pertama.

Aku terlalu lelah mempertimbangkan segala akibatnya. Yang bisa kupikirkan sekarang adalah tidur.

Aku berlari ke bawah menuju dapur. Kunci mobil keluarga Halliday ada di papan gantungan kunci di samping kulkas. Aku mengambilnya lalu berlari ke luar. Mobil itu (bukan mobil yang

ada di blok-blok tadi) adalah Ford Thunderbird keluaran tahun 1982. Mesinnya berhasil hidup setelah dua kali kucoba. Aku mundur keluar dari parkirannya lalu melaju ke stasiun bus.

Dari sana, aku berteleportasi kembali ke terminal transportasi di samping sekolahku di Ludus. Kemudian, aku menuju lokerku dan menyimpan semua harta, senjata, dan perisai yang baru ku-peroleh ke dalam loker sebelum aku keluar dari OASIS.

Saat aku melepas visorku, sudah pukul 06.17. Aku menggosok mataku yang merah kurang tidur dan melihat ke sekeliling bagian dalam tempat persembunyianku yang gelap, berusaha mencerna segala yang baru saja terjadi.

Tiba-tiba aku menyadari betapa dinginnya van ini. Aku menggunakan pemanas kecil sepanjang malam sehingga baterainya habis. Aku terlalu lelah untuk menggenjot sepeda dan mengisi ulang daya bateraiku. Aku juga sudah tidak punya tenaga untuk kembali ke trailer bibiku. Matahari akan terbit sebentar lagi, jadi aku tahu aku bisa tidur di tempat persembunyianku ini tanpa perlu takut mati beku.

Aku turun dari kursi dan duduk di lantai, lalu masuk ke kantong tidur. Ketika aku memejamkan mata, aku mulai memikirkan teka-teki Kunci Giok. Tapi rasa kantuk langsung membawaku terlelap hanya dalam hitungan detik.

Aku bermimpi. Aku berdiri sendiri di tengah-tengah medan pertarungan yang terbakar di sana-sini, sementara beberapa pasukan tentara yang berbeda bersiap siaga di sekelilingku. Sepasukan Sixer berdiri di hadapanku, dan beberapa klan *gunter* yang berbeda-beda mengepungku dari berbagai sisi, menghunuskan pedang-pedang, pistol-pistol, dan senjata-senjata magis.

Aku menunduk melihat tubuhku. Apa yang kulihat bukanlah tubuh Parzival; tapi tubuhku sendiri. Dan aku mengenakan baju

zilah dari kertas. Di tangan kananku ada pedang mainan plastik, dan di tangan kiriku ada telur dari kaca. Bentuk telur itu seperti telur kaca yang membuat karakter yang diperankan oleh Tom Cruise dalam film *Risky Business* jadi menderita. Tapi entah bagaimana aku tahu, bahwa dalam konteks mimpiku, itu seharusnya Easter egg Halliday.

Aku berdiri di sana, di tanah lapang, memegang telur itu di hadapan dunia.

Secara serentak, pasukan-pasukan musuh berteriak lantang dan menerjangku. Mereka berlari ke arahku memamerkan barisan gigi yang menyeramkan dan darah di mata mereka. Mereka datang untuk mengambil telur, dan aku tidak bisa berbuat apa-apa untuk menghentikan mereka.

Aku tahu aku bermimpi, jadi aku memperkirakan akan bangun sebelum mereka tiba. Tapi aku tidak juga bangun. Mimpi itu berlanjut dengan telur yang berhasil mereka renggut dari genggamanku, dan aku merasakan diriku dicabik-cabik.

0012

Aku tidur selama dua belas jam dan tidak sekolah seharian.

Ketika aku akhirnya bangun, aku menggosok mataku dan berbaring sejenak dalam keheningan, berusaha meyakinkan diriku sendiri bahwa seluruh kejadian yang terjadi sehari sebelum ini memang benar-benar terjadi. Sekarang semuanya terasa seperti mimpi. Terlalu bagus untuk jadi kenyataan. Pada akhirnya, aku mengambil visorku dan masuk daring untuk memastikannya.

Setiap saluran berita tampaknya menunjukkan cuplikan layar Papan Skor. Nama avatarku berada paling atas, di urutan pertama. Art3mis masih berada di tempat kedua, tapi skor di samping namanya sekarang bertambah menjadi 109.000, hanya kurang 1.000 poin dariku. Dan sama sepertiku, ada ikon gerbang berwarna tembaga di samping skornya.

Jadi dia berhasil. Sementara aku tidur, dia berhasil memecahkan petunjuk di Kunci Tembaga. Kemudian, dia pergi ke Middletown, menemukan gerbangnya, dan berhasil melewati *WarGames*, hanya beberapa jam setelah aku berhasil.

Aku jadi tidak merasa kagum lagi pada diriku sendiri.

Aku mencari-cari saluran berita sebelum berhenti di saluran berita besar, di saluran berita itu aku melihat dua pria duduk di depan cuplikan layar Papan Skor. Pria di sebelah kiri, tipe pria cerdas setengah baya bernama “Edgar Nash, Pakar Gunter” tampaknya menjelaskan skor itu pada pembawa berita di sampingnya.

“...tampaknya avatar bernama Parzival mendapat poin lebih banyak karena menjadi orang pertama yang menemukan Kunci Tembaga,” kata Nash, menunjuk ke Papan Skor. “Lalu, dini hari tadi, skor Parzival bertambah seratus ribu poin, dan ikon Gerbang Tembaga muncul di samping namanya. Perubahan yang sama juga terjadi beberapa jam kemudian pada skor Art3mis. Tampaknya ini menunjukkan mereka berdua sekarang berhasil melewati gerbang pertama dari tiga gerbang.

“Tiga Gerbang yang terkenal itu, yang dibicarakan Halliday dalam video *Undangan Anorak?*” tanya si pembawa acara.

“Ya, gerbang itu.”

“Tapi, Mr. Nash. Setelah lima tahun, bagaimana dua avatar bisa menyelesaikan tantangan ini pada hari yang sama, hanya berjarak beberapa jam satu sama lain?”

“Yah, menurutku hanya ada satu kemungkinan yang masuk akal. Mereka berdua, Parzival dan Art3mis pasti bekerja sama. Mereka mungkin anggota ‘klan *gunter*’. Mereka adalah kelompok pemburu Easter egg yang...”

Aku mengernyitkan dahi dan mengganti saluran berita, mencari-cari sampai aku melihat seorang reporter yang penuh semangat mewawancarai Ogden Morrow via satelit. *Sang* Ogden Morrow.

“...bersama kita langsung dari kediamannya di Oregon. Terima kasih sudah bersama kami hari ini, Mr. Morrow!”

“Sama-sama,” jawab Morrow. Sudah hampir enam tahun sejak Morrow berbicara di media, tapi dia tidak tampak menua. Rambut kelabu dan janggut panjangnya membuat dia tampak seperti perpaduan Albert Einstein dan Santa Claus. Perpaduan itu juga merupakan gambaran yang lumayan tepat tentang kepribadiannya.

Reporter itu berdeham, jelas terlihat gugup. “Izinkan saya bertanya apa reaksi Anda pada rentetan kejadian yang berlangsung selama dua puluh empat jam terakhir. Apakah Anda terkejut melihat nama-nama itu muncul di Papan Skor Halliday?”

“Terkejut? Ya, sedikit. Tapi ‘takjub’ barangkali kata yang lebih tepat. Seperti semua orang, saya sudah menyaksikan dan menunggu kejadian ini. Tentu saja, tadinya saya pikir saya sudah keburu mati sebelum ada yang berhasil! Saya senang masih sempat melihatnya. Sangat menakjubkan, ya kan?”

“Apakah menurut Anda dua *gunter* ini, Parzival dan Art3mis bekerja sama?”

“Saya tidak tahu. Mungkin saja.”

“Seperti yang Anda tahu, Gregarius Simulation Systems menyimpan semua data pengguna secara rahasia, jadi kita tidak tahu siapa identitas mereka yang sesungguhnya. Apakah menurut Anda salah satu dari mereka akan menunjukkan diri ke depan publik?”

“Tidak, kalau mereka pintar,” kata Morrow, sambil memperbaiki kacamata bergagang kawatnya. “Kalau saya jadi mereka, saya akan berusaha sekeras mungkin agar tetap anonim.”

“Kenapa begitu?”

“Karena setelah dunia tahu siapa mereka sesungguhnya, mereka takkan pernah bisa hidup tenang lagi. Kalau orang-orang pikir kau bisa membantu mereka menemukan Easter egg Halliday, mereka takkan berhenti mengusikmu. Percayalah, saya tahu ini berdasarkan pengalaman.”

“Ya, saya rasa Anda pasti kewalahan.” Reporter itu memamerkan senyum palsu. “Jaringan ini sudah mengontak Parzival dan Art3mis melalui surel, dan kami sudah menawarkan bayaran dalam jumlah besar untuk wawancara eksklusif, di OASIS atau di sini di kehidupan nyata.”

“Saya yakin mereka menerima banyak tawaran seperti itu. Tapi saya tidak yakin mereka akan menerimanya,” kata Morrow. Kemudian dia memandang langsung ke kamera, dan aku merasa seakan dia berbicara langsung padaku. “Siapa pun yang cukup cerdas untuk mencapai apa yang telah mereka capai seharusnya sudah tahu bahwa mereka takkan mempertaruhkan segalanya dengan bicara pada burung-burung bangkai pencari sensasi di media.”

Reporter itu tergelak canggung. “Ah, Mr. Morrow... Saya rasa tidak perlu menghina sampai begitu.”

Morrow mengangkat bahu. “Sayang sekali. Saya rasa perlu.”

Reporter itu berdeham lagi. “Pertanyaan berikutnya... Apakah Anda bisa mengira-ngira perubahan apa yang mungkin akan kita lihat di Papan Skor beberapa minggu ke depan?”

“Saya berani taruhan delapan tempat kosong itu akan segera terisi.”

“Kenapa Anda berpikir demikian?”

“Satu orang bisa menyimpan rahasia, tapi tidak dua orang,” jawabnya, lalu memandang langsung ke kamera lagi. “Saya tidak tahu. Mungkin saya salah. Tapi saya *yakin* satu hal. Para Sixer akan menggunakan segala cara kotor yang bisa mereka lakukan untuk mengetahui lokasi Kunci Tembaga dan Gerbang Pertama.”

“Maksud Anda para karyawan Innovative Online Industries?”

“Ya. IOI. Para Sixer. Tujuan utama mereka adalah mengeksploitasi celah dalam peraturan-peraturan kontes dan menyelewengkan niatan dari surat wasiat Jim. Jiwa terdalem OASIS jadi taruhannya di sini. Jim pasti tidak mau karya ciptaannya jatuh ke tangan konglomerat multinasional fasis seperti IOI.”

“Mr. Morrow, IOI pemilik jaringan berita ini...”

“Tentu saja mereka pemiliknya!” ujar Morrow dengan gaya riang. “Mereka memiliki nyaris segalanya! Termasuk dirimu, bocah tampan! Maksudku, apakah mereka menato kode UPC di pantatmu saat mereka menerimamu sebagai pegawai di sana dan menyebarkan propaganda perusahaan mereka?”

Reporter itu mulai tergagap, memandang gelisah di luar kamera.

“Cepat!” kata Morrow. “Kau sebaiknya memotong siaran ini sebelum saya bicara lebih banyak!” Morrow tertawa terbahak-bahak tepat ketika jaringan berita itu memotong siaran langsung via satelit tersebut.

Beberapa saat kemudian reporter tersebut baru bisa memusatkan perhatian lagi, lalu berkata, “Terima kasih sudah bergabung bersama kami hari ini, Mr. Morrow. Sayangnya hanya itu waktu yang kita punya untuk berbicara dengannya. Sekarang, mari kita kembali ke Judy, yang bersama panel yang terdiri atas para pakar Halliday...”

Aku tersenyum lalu menutup jendela video itu, memikirkan nasihat pria tua tadi. Aku selalu curiga Morrow tahu lebih banyak tentang kontes itu daripada yang ditunjukkannya.

...

Morrow dan Halliday tumbuh dewasa bersama, mendirikan perusahaan bersama, dan mengubah dunia bersama-sama. Namun, Morrow menjalani hidup yang sangat berbeda daripada Halliday—yang sangat terlibat dalam hubungan kemanusiaan. Dan tragedi hidup yang lebih pahit.

Pada pertengahan tahun 1990-an, saat Gregarious Simulation Systems masih bernama Gregarious Games, Morrow tinggal bersama kekasihnya sejak SMA, Kira Underwood. Kira lahir dan

dibesarkan di London. (Nama aslinya Karen, tapi dia berkeras dipanggil Kira sejak pertama kali menonton film *The Dark Crystal*.) Morrow bertemu dengannya ketika Kira menghabiskan tahun kedua SMA-nya sebagai murid pertukaran pelajar di sekolah Morrow. Dalam autobiografinya, Morrow menulis bahwa Kira adalah “gadis kutubuku sejati”, tidak malu-malu menunjukkan obsesinya pada Monty Python, komik, novel-novel fantasi, dan permainan video. Dia dan Morrow beberapa kali sekelas, dan Morrow langsung naksir padanya. Morrow mengundangnya untuk ikut permainan *Dungeons & Dragons* mingguan (yang sudah dilakukannya bersama Halliday beberapa tahun sebelumnya), dan yang membuat Morrow terkejut, gadis itu menerima ajakannya. “Dia menjadi satu-satunya perempuan dalam kelompok permainan kami,” tulis Morrow. “Dan semua anak lelaki dalam kelompok kami naksir padanya, termasuk Jim. Sesungguhnya Kira-lah yang menjulukinya ‘Anorak’ istilah informal di Inggris untuk kutubuku yang terobsesi. Aku rasa Jim menggunakan nama itu sebagai tokoh D and D-nya untuk membuatnya kagum. Atau mungkin itu cara Jim untuk berusaha memberitahunya bahwa dia menyukai leluconnya. Lawan jenis membuat Jim canggung, dan satu-satunya gadis yang pernah kulihat bisa santai diajaknya bicara adalah Kira. Tapi pada saat itu pun, percakapan itu hanya dalam bentuk tokohnya, sebagai Anorak, selama sesi permainan kami. Dan dia hanya bisa memanggilnya Leucosia, nama tokoh Kira dalam D and D.

Ogden Morrow dan Kira mulai berkencan. Pada akhir tahun sekolah, pada saat Kira harus kembali ke London, mereka berdua saling menyatakan cinta secara terbuka. Mereka tetap berpacaran selama tahun terakhir SMA melalui surel setiap hari, menggunakan jaringan forum komputer praInternet bernama FidoNet. Ketika mereka berdua lulus SMA, Kira kembali ke

Amerika Serikat, tinggal bersama Morrow, dan menjadi karyawan pertama di Gregarious Games. (Untuk dua tahun pertama, hanya Kira seorang di departemen seni). Mereka bertunangan beberapa tahun setelah OASIS diluncurkan. Mereka menikah setahun kemudian, pada saat itu Kira mengundurkan diri dari jabatannya sebagai direktur artistik di GSS. (Dia juga miliuner sekarang, berkat kepemilikan sahamnya di perusahaan). Morrow tetap di GSS selama lima tahun berikutnya. Kemudian, pada musim panas tahun 2022, Morrow mengumumkan bahwa dia keluar dari perusahaan. Pada saat itu, dia menyatakan alasan keluarnya adalah “masalah pribadi”. Tapi beberapa tahun kemudian, dalam autobiografinya Morrow menulis bahwa dia keluar dari GSS karena “kami tidak lagi berada dalam bisnis permainan video”, dan karena dia merasa OASIS sudah berubah menjadi sesuatu yang mengerikan. “OASIS telah menjadi penjara yang diterapkan manusia bagi dirinya sendiri,” tulisnya. “Tempat yang menyenangkan bagi dunia untuk bersembunyi dari segala permasalahannya sementara peradaban manusia perlahan-lahan runtuh, terutama akibat ketidakpedulian.”

Gossip lain yang beredar adalah Morrow memilih pergi karena dia berselisih paham dengan Halliday. Tak satu pun dari mereka yang mau menepis atau membenarkan gosip-gosip ini, dan tak ada seorang pun yang tahu perselisihan apa yang mengakhiri persahabatan panjang mereka. Tapi sumber-sumber dalam perusahaan mengatakan pada saat Morrow mengundurkan diri, dia dan Halliday sudah bertahun-tahun tak lagi saling berbicara langsung. Meskipun begitu, saat Morrow meninggalkan GSS, dia menjual seluruh saham perusahaannya pada Halliday, dengan harga yang dirahasiakan.

Ogden Morrow dan Kira “pensiun” di rumah mereka di Oregon

dan mendirikan perusahaan perangkat lunak pendidikan yang sifatnya nirlaba, Halcydonia Interactive, yang menciptakan permainan petualangan interaktif gratis bagi anak-anak. Aku memainkan permainan-permainan itu semasa kecil, yang semuanya berlatar belakang di kerajaan magis Halcydonia. Permainan Morrow telah membawaku keluar dari lingkungan suram sebagai anak yang kesepian di tumpukan trailer. Mereka juga mengajariku pelajaran matematika dan memecahkan teka-teki sambil membangun rasa percaya diriku. Dengan caranya sendiri, pasangan Morrow adalah guru-guru pertamaku.

Selama dekade berikutnya, Ogden Morrow dan Kira menikmati hidup yang bahagia dan damai, bekerja dan hidup dalam lingkup yang bisa dibilang tersembunyi. Mereka berusaha punya anak, tapi takdir belum berpihak pada mereka. Mereka mulai berpikir untuk mengadopsi anak, ketika pada musim dingin tahun 2034, Kira tewas tidak jauh dari rumah mereka dalam kecelakaan mobil di jalan pegunungan yang licin karena es...

Setelah itu, Ogden melanjutkan Halcydonia Interactive seorang diri. Dia berhasil berada di luar sorotan sampai kematian Halliday, ketika rumahnya ramai diserbu media. Sebagai mantan sahabat dekat Halliday, semua orang berasumsi bahwa dia pasti bisa menjelaskan kenapa mendiang meninggalkan miliaran hartanya untuk bisa diperebutkan siapa saja. Pada akhirnya Morrow mengadakan konferensi pers agar orang-orang tidak mengganggu lagi. Itulah terakhir kalinya dia bicara pada media, hingga hari ini. Aku menonton video konferensi pers itu berkali-kali tak terhitung hingga berapa kali.

Morrow memulainya dengan membacakan pernyataan singkat, menyatakan bahwa dia tidak pernah bertemu atau berbicara dengan Halliday lebih dari sepuluh tahun. “ Kami berselisih

paham,” katanya, “dan aku menolak membicarakan hal itu, sekarang atau di masa yang akan datang. Kurasa cukup dengan aku mengatakan bahwa, Aku tak pernah berkomunikasi dengan James Halliday selama lebih dari sepuluh tahun.”

“Lalu kenapa Halliday mewariskan banyak koleksi permainan video dingdong klasik yang dioperasikan dengan koin kepada Anda?” tanya seorang reporter. “Semua milik pribadinya yang lain akan dilelang. Jika kalian tidak lagi bersahabat, kenapa Anda satu-satunya orang yang mendapat warisannya?”

“Aku tidak tahu,” sahut Morrow singkat.

Reporter lain bertanya apakah Morrow berencana untuk mencari Easter egg Halliday, karena dia orang yang paling mengenal Halliday dan mungkin punya kesempatan lebih dibanding orang lain untuk menemukannya. Morrow mengingatkan reporter itu bahwa aturan dalam kontes menyebutkan tak seorang pun yang pernah bekerja untuk Gregarious Simulation Systems, atau keluarga dekat karyawan boleh ambil bagian dalam kontes.

“Apakah Anda tahu apa yang dikerjakan Halliday selama bertahun-tahun dalam persembunyiannya?” tanya reporter lain.

“Tidak. Aku menduga dia mungkin mengerjakan permainan baru. Jim selalu mengerjakan permainan baru. Baginya, membuat permainan sama pentingnya seperti bernapas. Tapi aku tidak pernah membayangkan dia merencanakan sesuatu... sebesar ini.”

“Sebagai orang yang paling mengenal James Halliday, apakah Anda punya saran bagi jutaan orang di dunia yang sekarang mencari Easter egg-nya? Di mana sebaiknya orang mulai mencarinya?”

“Aku rasa Jim sudah menjelaskan,” jawab Morrow, mengemukakan jarinya ke pelipis, seperti yang dilakukan Halliday dalam video *Undangan Anorak*. “Jim selalu ingin semua orang berbagi obsesi yang sama dengannya, menyukai hal-hal yang sama seper-

ti yang disukainya. Kurasa kontes ini adalah caranya memancing seluruh dunia untuk melakukannya.”

...

Aku menutup file *Morrow* dan memeriksa surelku. Sistem komputerku menginformasikan bahwa aku menerima dua juta surel dari pengirim yang tak kukenal. Secara otomatis surel-surel itu masuk ke arsip yang terpisah, agar aku bisa menyortirnya nanti. Hanya ada dua pesan tersisa di kotak suratku, dari orang yang data kontakannya kusimpan. Satu dari Aech. Satu lagi dari *Art3mis*.

Aku membuka pesan dari Aech lebih dulu. Dia ternyata mengirimiku pesan video, wajah avatarnya muncul di jendela. “Astaga!” teriaknya. “Aku tidak percaya! Kau berhasil melewati Gerbang Pertama sialan itu dan *kau belum menghubungiku*? Telepon aku! Sekarang! Langsung setelah kau melihat ini!”

Aku berpikir untuk menunggu beberapa hari sebelum menelepon Aech, tapi segera mengabaikan pikiran itu. Aku *butuh* seseorang yang bisa kuajak bicara tentang semua ini, dan Aech adalah sobat terbaikku. Jika ada orang yang bisa kupercaya, Aech-lah orangnya.

Dia langsung menjawab pada deringan pertama, dan avatarnya langsung muncul di jendela di hadapanku. “Keparat!” teriaknya. “Dasar keparat cerdas, licik, dan penuh muslihat!”

“Hei, Aech,” kataku, berusaha menenangkannya. “Ada kabar apa?”

“Ada kabar apa? *Ada kabar apa*? Maksudmu, selain melihat nama sahabat baikku muncul *paling atas di Papan Skor*? Maksudmu, selain itu?” Dia memajukan tubuhnya hingga seluruh mulutnya memenuhi layar dan berteriak, “Tidak ada kabar lain selain itu! Tidak ada sama sekali!”

Aku tertawa. “Maaf aku tidak langsung menghubungimu. Aku mengalami malam yang lumayan panjang.”

“Sialan, malammu panjang!” katanya. “Lihat sendiri! Bagaimana kau bisa begitu tenang! Kau tidak sadar apa artinya ini? Ini besar sekali! Epik tak terhingga! Maksudku... Selamat, sobat!” Aech membungkuk berkali-kali. “Aku tidak layak!”

“Hentikan, oke?” Ini bukan urusan besar. Aku belum *menang* apa-apa...”

“Bukan urusan besar!” teriaknya. “*Bukan. Urusan. Besar?* Kau bercanda, ya? Kau sekarang jadi legenda! Kau *gunter* pertama dalam sejarah yang menemukan Kunci Tembaga! Dan melewati Gerbang Pertama! Mulai saat ini, kau adalah dewa! Kau sadar tidak, bodoh?”

“Serius. Hentikan. Aku sudah kaget bukan kepalang.”

“Kau sudah melihat berita? Seluruh dunia kaget bukan kepalang! Dan forum pesan *gunter* menggila! Semua orang membicarakanmu, *amigo*.”

“Aku tahu. Dengar, kuharap kau tidak marah karena tidak memberitahumu. Aku merasa tidak enak karena tidak balas menghubungimu dan tidak memberitahumu apa yang sedang kulakukan...”

“Halah!” Dia memutar bola matanya mengabaikanku. “Kau pasti tahu kalau aku di posisimu, aku akan melakukan hal yang sama. Itu cara permainannya. Tapi,”—nada bicaranya berubah serius—“Aku *penasaran* bagaimana cewek Art3mis itu bisa kebetulan menemukan Kunci Tembaga dan melewati gerbang setelah kau berhasil. Semua orang menganggap kalian berdua bekerja sama, tapi aku tahu itu muskil. Apa yang sebenarnya terjadi? Apakah dia mengikutimu?”

Aku menggeleng. “Tidak, dia menemukan tempat persem-

bunyian kunci itu sebelum aku. Bulan lalu, katanya. Dia baru bisa mendapatkan kuncinya kemarin.” Aku terdiam sedetik. “Aku tidak bisa menjelaskan secara mendetail tanpa, kau tahu...”

Aech mengangkat kedua tangannya. “Tenang saja. Aku mengerti sepenuhnya. Aku tidak mau kau memberikan petunjuk tanpa sengaja.” Aech memamerkan gaya nyengirnya yang licik seperti kucing Chesire, dan giginya yang putih berkilau menutup setengah layar video. “Sebenarnya, aku ingin memberitahumu di mana aku berada sekarang...”

Dia mengatur kamera virtualnya yang dimundurkannya dari jarak yang amat dekat dengan wajahnya agar aku bisa melihat di mana dia berada—berdiri di bukit datar, tepat di luar pintu masuk Kuburan Angker.

Aku ternganga. “Bagaimana bisa...?”

“Yah, saat aku melihat namamu di seluruh saluran berita tadi malam, aku teringat selama mengenalmu, kau tak pernah punya banyak uang untuk melakukan perjalanan. Perjalanan ke mana pun. Jadi kupikir kalau kau menemukan tempat persembunyian Kunci Tembaga, mungkin tempatnya dekat dengan Ludus. Atau bahkan mungkin *di* Ludus.”

“Bagus sekali,” kataku, dan aku serius dengan pujianku.

“Tidak juga. Aku menghabiskan waktu berjam-jam berpikir dengan otak udangku sebelum akhirnya aku berpikir untuk melihat peta Ludus dan mencari permukaan di sana seperti yang digambarkan dalam modul *Kuburan Angker*. Setelah aku menemukannya, segalanya terasa tepat. Dan di sinilah aku berada.”

“Selamat ya.”

“Yeah, sebenarnya mudah setelah kau menunjukkanku arah yang tepat.” Dia menoleh ke belakang, ke arah kuburan. “Aku sudah mencari tempat ini selama bertahun-tahun, dan selama ini

tempatnyanya hanya selemparan batu dari sekolahku! Aku merasa tolol tidak bisa menerkannya sendiri.”

“Kau tidak tolol kok,” kataku. “Kau memecahkan Pantun itu seorang diri, kalau tidak kau takkan tahu tentang modul *Kuburan Angker*, kan?”

“Jadi kau tidak marah?” tanyanya. “Karena aku sudah memanfaatkan informasi ‘orang dalam’?”

Aku menggeleng. “Tidak. Aku juga akan melakukan hal yang sama.”

“Bagaimanapun, aku berutang padamu. Dan aku takkan melupakannya.”

Aku mengedik ke kuburan di belakangnya. “Kau sudah masuk?”

“Yeah. Aku naik kemari untuk meneleponmu, sementara aku menunggu server berganti hari pada tengah malam. Kuburannya kosong sekarang, karena temanmu, Art3mis, sudah berhasil sebelumnya.”

“Kami tidak berteman,” kataku. “Dia muncul begitu saja, beberapa menit setelah aku berhasil mendapatkan kunci itu.”

“Kalian berkelahi?”

“Tidak. Kuburan itu zona terlarang untuk bertarung.” Aku melihat jam. “Tampaknya kau masih punya waktu beberapa jam sebelum server diset ulang.”

“Yeah. Aku sedang mempelajari modul D and D yang asli, berusaha menyiapkan diri,” katanya, “Mau memberiku info?”

Aku nyengir. “Tidak. Tidak juga.”

“Kupikir juga begitu.” Aech terdiam selama beberapa detik. “Dengar, aku harus menanyakanmu sesuatu,” katanya. “Apakah anak-anak di sekolahmu tahu nama avatarmu?”

“Tidak. Aku berhati-hati menjaganya tetap rahasia. Tak ada

seorang pun di sana yang kenal aku sebagai Parzival. Bahkan guru-guru pun tidak tahu.”

“Baguslah,” katanya. “Aku juga berhati-hati. Sayangnya, beberapa *gunter* yang sering nongkrong di Basement tahu kita berdua bersekolah di Ludus, jadi mereka bisa saja merangkai hubungannya. Aku mencemaskan seseorang...”

Aku merasakan dorongan panik. “I-r0k?”

Aech mengangguk. “Dia meneleponku tanpa henti sejak namamu muncul di Papan Skor, menanyakan apa yang aku tahu. Aku berlagak bodoh, dan dia sepertinya percaya. Tapi kalau namaku muncul di Papan Skor juga, aku berani taruhan dia pasti bakal membual bahwa dia mengenal kita. Kemudian dia akan memberitahu *gunter-gunter* lain bahwa kita berdua bersekolah di Ludus...”

“Sial!” rutukku. “Kemudian semua *gunter* yang ada akan ke sana untuk mencari Kunci Tembaga.”

“Betul sekali,” kata Aech. “Dan tak butuh waktu lama, lokasi kuburan ini akan jadi pengetahuan umum.”

Aku menghela napas. “Kalau begitu, kau harus mendapatkan kunci tersebut sebelum itu terjadi.”

“Aku akan berusaha sebaik mungkin.” Dia mengangkat salinan modul *Kuburan Angker*. “Permisi dulu, aku akan membaca ulang buku ini untuk keseratus kalinya hari ini.”

“Semoga beruntung, Aech,” kataku. “Telepon aku setelah kau melewati gerbang.”

“Jika aku melewati gerbang...”

“Kau bisa kok,” kataku. “Dan setelah kau berhasil, kita harus bertemu di Basement untuk bicara.”

“Baiklah, *amigo*.”

Dia melambai hendak mengakhiri sambungan komunikasi ketika aku bicara. “Hei, Aech?”

“Ya?”

“Kau mungkin perlu mengasah kemampuan Joust-mu,” kataku. “Kau tahu kan, sejak sekarang sampai tengah malam.”

Aech tampak bingung sesaat; lalu dia tersenyum lebar mengerti maksudku. “Aku mengerti,” katanya. “Terima kasih, sobat.”

“Semoga beruntung.”

Seiring jendela videonya tertutup, aku bertanya-tanya bagaimana aku dan Aech bisa tetap berteman menghadapi apa yang akan terjadi selanjutnya. Kami berdua tidak mau bekerja sama dalam satu tim, jadi mulai saat ini kami akan saling berkompetisi. Apakah suatu nanti aku akan menyesal karena sudah membantunya hari ini? Atau aku jadi kesal karena tanpa sadar menggiringnya ke tempat persembunyian Kunci Tembaga?

Aku menyingkirkan pikiran-pikiran itu dan membuka surel dari Art3mis. Bentuknya pesan teks bergaya kuno.

Dear Parzival,

Selamat! Benar, kan? Kau terkenal sekarang, seperti yang kubilang. Walaupun tampaknya kita berdua didorong ke sorotan cahaya. Agak menakutkan, ya?

Terima kasih atas sarannya untuk bermain di sisi kiri. Kau benar. Entah bagaimana, itu berhasil. Tapi jangan pikir aku berutang apa-apa padamu, ya ☺

Gerbang pertama gila banget ya? Tidak seperti yang kubayangkan. Akan lebih asyik kalau Halliday memberiku pilihan untuk mengambil peran Ally Sheedy, tapi kita bisa apa, ya kan?

Teka-teki baru ini rumit, ya? Kuharap kita tidak butuh lima tahun lagi untuk memecahkannya.

Baiklah, aku hanya ingin bilang aku merasa terhormat bisa bertemu denganmu.

Kuharap suatu hari takdir akan mempertemukan kita lagi.

Salam,

Art3mis

PS—Nikmatilah menjadi nomor 1 mumpung masih bisa, sobat. Kau takkan bertahan lama.

Aku membaca lagi pesannya beberapa kali, seperti anak sekolah yang dungu. Kemudian aku mengetikkan jawabanku:

Dear Art3mis,

Selamat juga untukmu. Kau tidak bercanda ternyata. Persaingan jelas membuatmu mengerahkan kemampuan terbaikmu.

Terima kasih kembali atas saran untuk bermain di sisi kiri. Kau jelas utang padaku sekarang. ☺

Aku juga merasa terhormat bertemu denganmu.

MTFBWYA,

Parzival

PS—Kau menantangku? Silakan, cewek!

Setelah aku menulis ulang entah sampai berapa kali. Aku menekan tombol Kirim. Kemudian aku mengeluarkan cuplikan layar teka-teki Kunci Giok dan mulai mempelajarinya, kata demi kata. Tapi aku tidak bisa berkonsentrasi. Seberapa pun kerasnya usahaku untuk fokus, pikiranku terus melayang memikirkan Art3mis.

0013

Aech berhasil melewati Gerbang Pertama keesokan harinya.

Namanya muncul di Papan Skor pada urutan ketiga, skornya 108.000 poin. Nilai orang berikutnya yang memperoleh Kunci Tembaga turun 1000 poin, tapi nilai untuk mereka yang berhasil melewati Gerbang Pertama tetap 100.000.

Aku kembali ke sekolah pagi itu, tadinya aku berniat mengaku sakit, tapi aku takut ketidakhadiranku akan menimbulkan kecurigaan. Saat aku tiba di sekolah, aku sadar aku tak perlu takut. Karena mendadak mereka kembali berminat pada Perburuan, lebih dari setengah siswa, dan beberapa guru, tidak masuk. Karena semua orang di sekolah tahu nama avatarku Wade3, tak ada yang peduli padaku. Ketika aku berjalan di lorong sekolah tanpa dikenali, aku memutuskan bahwa aku menikmati punya identitas rahasia. Hal itu membuatku merasa seperti Clark Kent atau Peter Parker. Menurutku ayahku pasti bakal gembira sekali.

Siang itu, I-r0k mengirim surel ke aku dan Aech, berusaha memeras kami. Dia bilang kalau aku tidak memberitahunya cara menemukan Kunci Tembaga dan Gerbang Pertama, dia akan memposting apa yang dia ketahui tentang kami di setiap forum pesan *gunter* yang ada. Saat kami menolak, dia menjelaskan ancamannya dan mulai memberitahu semua orang yang mau mendengarnya bahwa aku dan Aech bersekolah di Ludus. Tentu saja, dia tidak punya cara untuk membuktikan dia benar-

benar mengenal kami, dan pada saat itu ratusan *gunter* lain juga mengaku teman dekat kami, jadi aku dan Aech berharap tak ada orang yang terlalu memperhatikan postingan I-r0k. Tentu saja, mereka tidak memperhatikan. Karena ada dua *gunter* lain yang cukup cerdas untuk mengaitkan Ludus, Pantun, dan *Kuburan Angker*. Pada hari I-r0k membocorkan rahasia kami, nama “Daito” muncul di urutan keempat Papan Skor. Lalu, lima belas menit kemudian, nama “Shoto” muncul di urutan kelima. Entah bagaimana, mereka berhasil memperoleh Kunci Tembaga pada hari yang sama, tanpa perlu menunggu server diset ulang pada tengah malam. Selanjutnya, beberapa jam kemudian, Daito dan Shoto berhasil melewati Gerbang Pertama.

Tak ada seorang pun pernah mendengar nama avatar mereka, tapi dari kedua nama tersebut tampaknya menunjukkan mereka bekerja sama, entah sebagai duo atau bagian dari klan. *Shoto* dan *daito* adalah nama pedang pendek dan pedang panjang yang dimiliki samurai. Saat kedua pedang itu dibawa sepasang, dua pedang tersebut disebut *daisho*, dan itu kemudian menjadi nama julukan terkenal bagi mereka.

Hanya empat hari berlalu sejak namaku muncul pertama kali di Papan Skor, dan satu demi satu nama muncul setiap hari secara berurutan. Rahasia sudah tersebar sekarang, dan perburuan berlangsung cepat.

Sepanjang minggu, aku tidak bisa memusatkan perhatian pada apa pun yang diajarkan guru di sekolah. Untungnya, sekolah tinggal dua bulan lagi, dan aku sudah memperoleh cukup kredit untuk lulus, bahkan jika aku kabur seterusnya dari sekolah. Jadi aku hanya melamun dari satu kelas ke kelas lain, memikirkan teka-teki Kunci Giok, mengulanginya terus-menerus dalam otaku.

Sang Kapten menyembunyikan Kunci Giok
di kediaman yang lama terabaikan
Tapi kau hanya bisa meniup peluit
setelah semua piala dikumpulkan

Menurut buku pelajaran Sastra Inggris, puisi yang terdiri atas empat baris, dengan ketukan baris yang berima dan ada yang tidak, disebut sajak kuartet atau Quatrain, aku menjadikannya julukan untuk teka-teki itu. Setiap malam sepulang sekolah, aku keluar dari OASIS dan mengisi halaman-halaman kosong di cawan diariku dengan berbagai kemungkinan penafsiran Quatrain tersebut.

“Kapten” apa yang dimaksud Anorak? Kapten Kangguru? Kapten Amerika? Kapten Buck Rogers pada abad kedua puluh lima?

Dan di mana “kediaman yang lama terabaikan” ini? Bagian dari petunjuk itu terasa tidak spesifik. Rumah masa kecil Halliday di Middletown tidak bisa dibilang “terabaikan” tapi mungkin dia bicara tentang rumah lain di kampung halamannya? Tapi itu terasa terlalu mudah, dan terlalu dekat dengan tempat persembunyian Kunci Tembaga.

Pada mulanya, kediaman yang terabaikan ini mungkin referensi dari film *Revenge of the Nerds*, salah satu film favorit Halliday. Dalam film itu, para kutubuku menyewa rumah bobrok dan memperbaikinya (diiringi montase musik klasik tahun 1980-an). Aku mengunjungi rumah rekaan dari film *Revenge of the Nerds* itu di planet Skolnick dan menghabiskan seharian mencarinya, tapi tanpa ada hasil.

Dua baris terakhir dari Quatrain itu juga misterius. Kedua baris itu seakan menyatakan bahwa setelah kau menemukan ke-

diaman yang terabaikan, kau akan mengumpulkan banyak “piala” dan meniup sejenis peluit. Atau apakah maksudnya kiasan *meniup peluit* yang artinya “mengungkap rahasia atau membocorkan kejahatan yang dilakukan seseorang?” Apa pun artinya, tidak masuk akal bagiku. Tapi aku terus membaca tiap baris sajak itu, kata demi kata, sampai otakku rasanya meleleh.

...

Jumat itu, sepulang sekolah, pada hari Daito dan Shoto berhasil melewati Gerbang Pertama, aku duduk di tempat tersembunyi tidak jauh dari sekolah, bukit curam dengan sebatang pohon di atasnya. Aku suka naik ke sini untuk membaca, membuat pe-er, atau hanya menikmati pemandangan padang hijau di sekelilingku. Aku tidak punya akses pemandangan itu di dunia nyata.

Ketika aku duduk di bawah pohon, aku menyortir jutaan pesan masuk yang masih memenuhi kotak masukku. Sepanjang minggu aku memilahnya. Aku menerima pesan dari berbagai orang di seluruh penjuru dunia. Surat-surat yang memberi selamat padaku. Banyak pula yang memohon minta tolong. Ancaman-ancaman maut. Permintaan-permintaan wawancara. Beberapa kecaman disertai ceramah panjang dari para *gunter* yang jelas sudah kehilangan akal sehatnya karena perburuan Easter egg ini. Aku juga menerima undangan-undangan untuk bergabung dengan empat klan *gunter* terbesar: The Oviraptors, Clan Destiny, The Key Masters, dan Team Banzai. Aku berterima kasih pada mereka satu per satu, tapi menolaknya.

Saat aku bosan membaca “surat penggemar”, aku menyortir pesan-pesan yang bertanda “urusan bisnis” dan mulai membacanya. Aku juga menerima beberapa tawaran dari produser film dan penerbit buku, semuanya tertarik membeli hak cipta kisah

hidupku. Aku menghapus semuanya, karena aku memutuskan tak mau mengungkapkan identitas asliku ke dunia. Paling tidak, sampai aku menemukan Easter egg itu.

Aku juga menerima beberapa tawaran dari perusahaan-perusahaan yang ingin menggunakan nama dan wajah Parzival untuk menjual produk-produk dan jasa-jasa mereka. Perusahaan elektronik berminat menggunakan avatarku untuk mempromosikan perangkat keras OASIS mereka sehingga mereka bisa menjual perlengkapan haptik, sarung tangan, dan visor yang sudah “disetujui-Parzival”. Aku juga mendapat tawaran dari perusahaan pengantar piza, perusahaan sepatu, dan perusahaan daring yang menjualan beragam pakaian avatar rancangan khusus. Bahkan ada perusahaan mainan yang ingin memproduksi kotak makan siang dan boneka figur Parzival. Perusahaan-perusahaan ini menawarkan bayaran dalam bentuk kredit OASIS, yang bisa ditransfer langsung ke akun avatarku.

Aku tidak percaya betapa beruntungnya aku.

Aku menjawab setiap permintaan iklan itu dengan menyatakan bahwa aku menerima tawaran mereka dengan syarat-syarat berikut: Aku takkan pernah mengungkapkan identitas asliku, dan aku hanya berbisnis melalui avatar OASIS-ku.

Aku mulai menerima jawaban dalam hitungan jam, disertai dengan kontraknya. Aku tidak mampu membayar pengacara untuk memeriksa kontrak-kontrak tersebut, tapi semua kontrak berakhir dalam waktu satu tahun, jadi aku setuju saja dan membubuhi tanda tangan elektronik lalu mengirim balik surel ke mereka bersama dengan model avatarku dalam bentuk tiga dimensi, untuk bisa digunakan secara komersial. Aku juga menerima permintaan klip suara avatarku, jadi aku kirimkan saja pada mereka potongan suara bariton yang sudah diubah secara elektronik,

yang membuat suaraku seperti suara mereka yang mengisi latar belakang suara untuk cuplikan film.

Setelah mereka menerima semuanya, para sponsor avatarku menginformasikan bahwa mereka akan mengirim pembayaran pertama ke akun OASIS-ku dalam waktu empat puluh delapan jam. Jumlah uang yang akan kuterima tidak cukup untuk membuatku kaya. Jauh dari kaya. Tapi bagi seorang remaja yang tidak punya apa-apa, aku seperti mendapat durian runtuh.

Aku menghitung cepat. Kalau aku hidup hemat, aku punya cukup uang untuk pindah dari tumpukan trailer dan menyewa apartemen kecil di suatu tempat. Paling tidak, selama setahun. Rasanya girang, hanya membayangkannya saja. Sudah lama aku bermimpi untuk keluar dari trailer, dan sekarang mimpiku bisa jadi kenyataan.

Setelah membereskan semua perjanjian sponsor, aku lanjut menyortir surel. Ketika aku menyortir surel berdasarkan nama pengirim, ternyata aku menerima lebih dari lima ribu surel dari Innovative Online Industries. Lebih tepatnya, mereka mengirimiku lima ribu surel yang sama. Mereka mengirim ulang pesan yang sama sepanjang minggu, sejak namaku muncul di Papan Skor. Dan mereka masih mengirim ulang, satu surel setiap menit.

Para Sixer membombardirku dengan surel, untuk memastikan mereka mendapat perhatianku.

Semua surel ditandai dengan *Prioritas Maksimum*, dengan subjek TAWARAN BISNIS PENTING—TOLONG BACA SEGERA!

Saat aku membuka satu surel, konfirmasi penerimaan dikirim balik ke IOI, memberitahu mereka bahwa akhirnya aku membaca pesan mereka. Setelah itu, mereka berhenti mengirim pesan lagi.

Dear Parzival,

Pertama-tama, izinkan saya memberi selamat atas keberhasilanmu, yang bagi kami di Innovative Online Industries merupakan prestasi luar biasa.

Atas nama IOI, saya ingin mengajukan tawaran bisnis yang sangat menarik, yang mana rincian-rinciannya bisa kita bicarakan dalam sesi percakapan pribadi. Silakan hubungi saya melalui kartu nama yang terlampir di surel ini sesegera mungkin, jam berapa pun.

Mengingat reputasi kami dalam komunitas *gunter*, saya mengerti jika kau ragu berbicara dengan saya. Namun, tolong diingat jika kau memilih untuk tidak menerima tawaran kami, kami berniat menghubungi masing-masing pesaingmu. Paling tidak, kami harap kau bisa menjadi orang pertama yang mendengar tawaran yang sangat menarik ini. Lagi pula, apa ruginya?

Terima kasih atas perhatianmu. Saya menanti kesempatan untuk berbicara denganmu.

Dengan hormat,

Nolan Sorrento

Kepala Operasional

Innovative Online Industries

Meskipun pesan itu bernada masuk akal, ancaman di baliknya juga sangat jelas. Para Sixer ingin merekrutku. Atau mereka ingin membayarku untuk memberitahu mereka bagaimana caranya menemukan Kunci Tembaga dan melewati Gerbang Pertama. Jika aku menolak, mereka akan mengejar Art3mis, lalu Aech, Daito, Shoto, dan setiap *gunter* lain yang berhasil menempatkan nama mereka di Papan Skor. Mereka adalah antek-antek perusa-

haan yang tak punya malu, yang takkan berhenti sampai mereka menemukan seseorang yang cukup bodoh atau cukup putus asa untuk menyerah dan menjual informasi yang mereka butuhkan.

Niat pertamaku adalah menghapus semua salinan surel yang mereka kirim dan pura-pura tak pernah menerimanya, tapi aku berubah pikiran. Aku ingin tahu apa sebenarnya yang mau ditawarkan IOI. Dan aku takkan melewatkan kesempatan untuk bertemu Nolan Sorrento, pemimpin Sixer yang terkenal. Bertemu dengannya lewat saluran bicara, tidak ada bahayanya, selama aku berhati-hati dengan perkataanku.

Aku berpikir untuk berteleportasi ke Incipio sebelum “wawancara”-ku, untuk membeli pakaian baru bagi avatarku. Mungkin jas yang dibuat khusus. Sesuatu yang mahal dan keren. Tapi kemudian aku memikirkannya lagi. Aku tidak perlu membuktikan apa-apa pada penjiilat perusahaan itu. Lagi pula, aku terkenal sekarang. Aku bisa datang ke pertemuan dengan mengenakan pakaian standarku dan sikap tak peduli pada mereka. Aku akan mendengarkan tawaran mereka, lalu memberitahu mereka untuk enyah. Mungkin aku akan merekam semuanya dan mempostingnya di YouTube.

Aku menyiapkan diri untuk pertemuan itu dengan mencari dan mempelajari segala yang bisa kuketahui tentang Nolan Sorrento. Dia memiliki gelar PhD untuk Ilmu Komputer. Sebelum menjadi kepala operasional IOI, dia adalah desainer permainan yang terkenal, memantau pembuatan beberapa permainan RPG buatan pihak ketiga yang dijalankan di dalam OASIS. Aku memainkan semua permainan buatannya, yang lumayan bagus menurutku. Dia adalah programer yang bagus, sebelum dia menjual jiwanya. Jelas kenapa IOI mempekerjakannya untuk memimpin kacung-kacung mereka. Mereka berpikir desainer permainan akan punya

kesempatan terbaik untuk memecahkan teka-teki permainan video Halliday. Tapi Sorrento dan Sixer sudah mencobanya selama lima tahun dan tak ada tanda-tanda keberhasilan atas usaha mereka. Dan sekarang nama-nama avatar *gunter* muncul di Papan Skor berurutan, para petinggi IOI pasti kebakaran jenggot. Sorrento mungkin mendapat tekanan dari para atasannya. Aku penasaran apakah usaha perekrutan ini adalah ide Sorrento, atau dia diperintah untuk melakukannya.

Setelah aku selesai mengerjakan pekerjaan rumahku terhadap Sorrento, aku merasa aku siap dan duduk berhadapan dengan sang iblis. Aku mengeluarkan kartu nama yang terlampir dalam surel Sorrento dan mengetuk ikon undangan saluran percakapan pribadi di bagian bawah kartu nama itu.

0014

Setelah aku selesai terhubung dalam sesi percakapan pribadi, avatarku berpindah tempat di dek observasi dengan pemandangan menakjubkan. Aku bisa melihat lusinan dunia OASIS yang tertahan di ruang hitam di belakang jendela melengkung. Tampaknya aku berada di stasiun ruang angkasa atau di pesawat transportasi yang sangat besar; aku tidak bisa membedakannya.

Cara kerja sesi percakapan pribadi berbeda dari ruang ngobrol, dan ruang seperti ini lebih mahal biaya pemeliharannya. Saat kau membuka percakapan pribadi, salinan avatarmu yang tak terhitung jumlahnya diproyeksikan ke berbagai lokasi OASIS yang berbeda, avatarmu tidak berada di sana, jadi kau akan tampak seperti penampakan di hadapan avatar-avatar lain. Tapi kau masih bisa berinteraksi dengan lingkunganmu secara terbatas—berjalan melewati pintu, duduk di kursi, dan seterusnya. Percakapan pribadi biasanya digunakan untuk kepentingan bisnis, saat suatu perusahaan ingin mengadakan pertemuan di suatu tempat di OASIS tanpa perlu mengeluarkan uang dan waktu untuk memindahkan avatar semua orang ke sana. Ini pertama kalinya aku melakukannya.

Aku berbalik dan melihat avatarku berdiri di depan meja penerimaan tamu besar dengan bentuk melengkung seperti huruf C. Logo perusahaan IOI—dengan huruf-huruf berlapis krom, yang ukurannya setinggi tiga meter—mengambang di atasnya.

Ketika aku menghampiri meja, resepsionis berambut pirang yang cantiknya luar biasa berdiri menyambutku. “Mr. Parzival,” katanya, sambil sedikit menunduk. “Selamat datang di Innovative Online Industries! Harap tunggu sebentar. Mr. Sorrento sedang dalam perjalanan menyambut kedatangan Anda.”

Aku tidak tahu bagaimana mereka bisa tahu, karena aku tidak memberitahu mereka aku akan datang. Sambil menunggu, aku berusaha mengaktifkan perekam video avatarku, tapi IOI membuat sesi percakapan pribadi tidak bisa direkam. Mereka jelas tidak mau aku memiliki bukti video atas apa yang akan terjadi. Gagal sudah rencanaku untuk memposting wawancaraku di YouTube.

Kurang dari semenit kemudian, avatar lain muncul, melewati deretan pintu otomatis dari arah berlawanan dek pengawasan. Dia langsung menghampiriku, sepatu botnya berderap di lantai yang dipoles mengilap. Itu Sorrento. Aku mengenalinya karena dia tidak mengenakan avatar Sixer standar—salah satu kelebihan dari posisinya. Wajah avatarnya sama dengan fotonya yang kulihat daring. Rambut pirang dan mata cokelat, serta berhidung mancung tajam. Dia mengenakan seragam standar Sixer—seragam biru tua dengan tanda pangkat emas di bahunya dan logo IOI perak di bagian kanan dadanya, dengan nomor karyawan tercetak di bawahnya: 655321.

“Akhirnya!” kata Sorrento ketika berjalan mendekat, menyeringai seperti jakal. “Parzival yang terkenal memberi kehormatan pada kami dengan kehadirannya di sini! Dia mengulurkan tangan kanannya yang berbalut sarung tangan. “Nolan Sorrento, kepala operasional. Senang bertemu denganmu.”

“Yeah,” kataku, berusaha sebaik mungkin untuk terdengar tenang. “Sama-sama, kurasa.” Bahkan dalam bentuk proyeksi,

avatarku masih bisa menyambut uluran tangannya. Namun, aku tidak melakukannya, aku hanya menunduk melihat tangannya seakan dia sedang menawariku bangkai tikus. Dia menurunkan tangannya setelah beberapa saat, tapi senyumnya tidak goyah. Malah makin lebar.

“Tolong, ikut aku.” Dia berjalan di depanku melintasi dek dan kembali ke pintu-pintu otomatis, yang terbuka memperlihatkan landasan peluncuran yang luas. Di sana ada pesawat ulang-alik antarplanet berlogo IOI. Sorrento mulai menaiki pesawat itu, tapi aku berhenti di bawah tangga.

“Kenapa harus membawaku kemari lewat percakapan pribadi?” tanyaku, lalu menunjuk ke landasan di sekeliling kami. “Kenapa kau tidak langsung memberiku tawarannya di sini?”

“Tolong, turuti aku,” katanya. “Percakapan pribadi ini adalah bagian dari tawaran kami. Kami ingin memberimu pengalaman yang sama yang kau alami jika kau datang sendiri mengunjungi kantor pusat.”

Yang benar saja, pikirku. Jika aku datang sendiri, avatarku akan dikelilingi ribuan Sixer dan aku akan memohon padamu.

Aku bergabung bersamanya dalam pesawat ulang-alik. Tangannya ditarik masuk lalu kami meluncur keluar dari landasan. Dari jendela pesawat aku melihat kami melewati salah satu stasiun angkasa milik Sixer. Di hadapan kami ada planet IOI-1, globe besar berlapis krom. Globe itu mengingatkanku pada bola-bola terbang yang bisa membunuh dalam film *Phantasm*. Para *gunter* menyebut IOI-1 sebagai “rumah dunia Sixer.” Perusahaan itu membanggunya tidak lama setelah kontes dimulai, untuk menjadi basis operasi daring IOI.

Pesawat kami, yang tampaknya terbang secara otomatis, dengan cepat tiba di planet itu dan mulai meluncur di permukaan-

annya yang seperti cermin. Aku memandang ke luar ketika kami memutari satu orbit. Sepanjang pengetahuanku, tak ada seorang *gunter* yang pernah diajak tur seperti ini.

Dari ujung ke ujung, IOI-1 penuh dengan beragam persenjataan, bunker, gudang, dan hanggar-hanggar kendaraan. Aku juga melihat titik-titik landasan udara di permukaan planet, di sana pesawat-pesawat tempur, pesawat-pesawat luar angkasa, dan tank-tank tempur menunggu saatnya beraksi. Sorrento tidak berbicara ketika kami mengamati armada Sixer itu. Dia membiarkan aku mencerna semua itu.

Aku pernah melihat cuplikan foto dari permukaan IOI-1, tapi foto-foto itu beresolusi rendah dan diambil dari orbit yang lebih tinggi, tepat di atas batas pertahanan planet yang luar biasa ini. Selama bertahun-tahun klan-klan yang lebih besar secara terbuka menyatakan niat mereka untuk mengebom Markas Operasi Sixer, tapi mereka tak pernah bisa berhasil melewati batas pertahanan atau mencapai permukaan planet.

Ketika kami selesai memutari orbit, Markas Operasi IOI muncul di hadapan kami. Ada tiga menara dengan permukaan kaca—dua gedung pencakar langit berbentuk kotak panjang menjulang sementara di tengahnya ada gedung berbentuk melingkar. Jika dilihat dari atas, ketiga gedung ini membentuk logo IOI.

Pesawat kami melambat dan mengambang di atas menara berbentuk O, lalu berputar dan mendarat di landasan kecil di atap. “Luar biasa keren, kan?” kata Sorrento, akhirnya bicara setelah kami mendarat dan tangga diturunkan.

“Lumayan.” Aku bangga mendengar ketenangan dalam suaraku. Sejujurnya, aku terpukau melihat apa yang kulihat. “Ini replika menara OASIS yang ada di pusat kota Columbus, kan?” kataku.

Sorrento mengangguk. “Ya, markas di Columbus adalah

markas utama kami. Kebanyakan dari timku bekerja di menara utama ini. Karena lokasi kami dekat dengan GSS, maka kami bisa mengurangi kemungkinan kemacetan sistem. Dan, tentu saja, Columbus, tidak mengalami pemadaman listrik yang dialami kebanyakan kota besar di Amerika Serikat.”

Dia mengatakan apa yang sudah kuketahui. Gregarious Simulation Systems berada di Columbus, demikian pula server utama OASIS milik mereka. Server-server bayangan ditempatkan di berbagai tempat di seluruh dunia, tapi semuanya terhubung dengan jaringan utama di Columbus. Ini sebabnya, puluhan tahun sejak simulasi itu diluncurkan, kota itu menjadi simbol utama kota berteknologi tinggi. Columbus adalah tempat para pengguna OASIS bisa mendapatkan koneksi tercepat dan paling dapat diandalkan. Banyak *gunter* bermimpi untuk bisa pindah ke sana suatu hari nanti, termasuk aku.

Aku mengikuti Sorrento turun dari pesawat dan memasuki elevator yang terhubung dengan landasan pendaratan. “Kau jadi terkenal beberapa hari terakhir ini,” katanya sambil menuruni tangga. “Pasti menyenangkan. Barangkali juga agak menakutkan, ya? Tahu bahwa kau kini memiliki informasi yang membuat jutaan orang rela membunuh demi mendapatkannya?”

Aku sudah menunggunya mengatakan kalimat semacam ini, jadi aku sudah menyiapkan jawaban untuknya. “Kau tidak keberatan kita melewati taktik menakut-nakuti ini? Beritahu saja rincian tawaranmu. Aku punya urusan lain.”

Dia tersenyum padaku seakan aku bocah linglung. “Ya, tentu saja,” katanya. “Tapi tolong jangan mengambil kesimpulan apa pun mengenai tawaran kami. Kurasa kau akan terkejut.” Kemudian, terdengar nada keras dalam suaranya, ketika dia menambahkan, “Bahkan, aku yakin kau pasti terkejut.”

Aku berusaha keras untuk menyembunyikan perasaan terintimidasi yang kurasakan, aku memutar bola mata dan berkata, "Terserah kau lah."

Terdengar denting ketika kami tiba di lantai 106, dan pintu elevator berdesing terbuka. Aku mengikuti Sorrento melewati resepsionis lain dan menyusuri koridor panjang dan terang benđerang. Dekorasi tempat ini seperti di film utopia fiksi ilmiah. Berteknologi tinggi dan sempurna tanpa cela. Kami berjalan melewati avatar beberapa Sixer, dan saat melihat Sorrento, mereka semua berdiri tegak dan memberi hormat padanya, seakan dia adalah jenderal berpangkat tinggi. Sorrento tidak membalas salam hormat mereka atau menunjukkan sikap acuh pada para bawahannya.

Akhirnya, dia membawaku ke ruang besar terbuka yang tampaknya mengisi sebagian besar lantai 106. Ruangan itu berisi kubikel-kubikel berdinding tinggi, yang di dalamnya berisi satu orang yang terbenam dalam perlengkapan canggihnya.

"Selamat datang ke Divisi Oologi IOI," kata Sorrento dengan kebanggaan yang terdengar jelas dari suaranya.

"Jadi, ini Markas Sux0rz ya?" kataku, sambil melihat sekeliling.

"Tidak perlu kasar begitu," kata Sorrento. "Ini bisa jadi timmu."

"Apakah aku akan mendapat kubikel sendiri?"

"Tidak. Kau akan mendapat kantor sendiri, dengan pemanđangan yang sangat bagus." Dia menyeringai. "Walaupun kau takkan punya banyak waktu memandangnya."

Aku menunjuk salah satu perlengkapan Habashaw terbaru. "Peralatan yang bagus," kataku. Dan memang benar-benar bagus. Peralatan itu amat canggih.

“Ya, memang bagus, ya?” katanya. “Perlengkapan kami sudah dimodifikasi total, dan semuanya terhubung. Sistem kami membuat beberapa operator bisa mengendalikan avatar oologis yang mana pun. Jadi tergantung rintangan apa yang dihadapi avatar dalam pencariannya, kendali bisa langsung dipindahkan ke anggota tim yang lain, yang memiliki kemampuan terbaik untuk menghadapi situasi tersebut.”

“Ya, tapi itu curang namanya,” kataku.

“Oh, ayolah,” kata Sorrento, memutar bola matanya. “Tidak ada yang namanya curang. Kontes Halliday tidak memiliki peraturan. Itu salah satu dari banyak kesalahan besar yang dibuat si tua bodoh itu.” Sebelum aku dapat menjawab, Sorrento sudah berjalan lagi, membuatku mengikutinya melewati labirin kubikel. “Semua oologis kami terhubung secara suara dengan tim pendukung,” lanjutnya. “Mereka terdiri atas para pakar Halliday, jagoan permainan video, ahli sejarah budaya pop, dan para pemecah sandi. Mereka semua bekerja sama untuk membantu masing-masing avatar dalam mengatasi tantangan apa pun dan memecahkan teka-teki yang mereka hadapi.” Dia menoleh dan menyeringai padaku. “Seperti yang kaulihat, kami sudah siap sedia, Parzival. Itu sebabnya kami akan menang.”

“Yeah,” kataku. “Kalian sudah melakukan pekerjaan yang bagus selama ini. Bravo. Sekarang, coba kuingat lagi kenapa kita bertemu? Oh, iya. Kalian sama sekali tidak tahu di mana Kunci Tembaga, dan kalian butuh bantuanku untuk menemukannya.”

Sorrento menyipitkan mata; lalu mulai tertawa. “Aku menyukaimu, Nak,” katanya, menyeringai padaku. “Kau cerdas. Dan kau punya keberanian. Dua sifat yang sangat aku kagumi.”

Kami terus berjalan. Beberapa menit kemudian, kami tiba di kantor Sorrento yang sangat luas. Jendela-jendelanya memperli-

hatkan pemandangan “kota” yang luar biasa. Langitnya dipenuhi mobil-mobil terbang dan pesawat luar angkasa, dan matahari buatan planet ini mulai terbenam. Sorrento duduk di balik mejanya dan menawariku duduk di kursi tepat di seberangnya.

Inilah saatnya, pikirku ketika aku duduk. Tetap tenang, Wade.

“Jadi, aku langsung saja ya,” katanya. “IOI ingin merekrutmu. Sebagai konsultan, untuk membantu kami melakukan pencarian Easter egg Halliday. Kau bisa menggunakan seluruh sumber daya kami yang tak terbatas ini. Uang, senjata, benda-benda sihir, pesawat, artefak-artefak. Kau tinggal sebut saja.”

“Apa jabatanku nanti?”

“*Kepala bagian oologi*,” jawabnya. “Kau bertanggung jawab atas seluruh divisi ini, kau menjadi tangan kananku. Aku bicara tentang lima ribu avatar yang terlatih dalam pertarungan, semua menerima perintah langsung darimu.”

“Kedengarannya asyik,” kataku, berusaha keras untuk tampak tidak antusias.

“Tentu saja. Masih ada tambahannya. Untuk membayar jasmu, kami bersedia menggajimu dua juta dolar per tahun, dengan bonus satu juta dolar dibayar di muka. Dan jika atau saat kau membantu kami menemukan Easter egg itu, kau akan mendapat bonus dua puluh lima juta dolar.”

Aku pura-pura menghitung semua angka itu dengan jemariku. “Wow,” kataku, berusaha terdengar kagum. “Apakah aku juga bisa bekerja dari rumah?”

Sorrento tampaknya tidak tahu apakah aku serius atau bercanda. “Tidak,” katanya. “Sayangnya tidak bisa. Kau harus pin-dah kemari ke Columbus. Tapi kami akan menyediakan tempat tinggal yang mewah di tempat ini. Tentu saja, kau punya kantor pribadi. Kau bisa memiliki peralatan tercanggih.”

“Tunggu dulu,” kataku, seraya mengangkat tangan. “Maksud-mu, aku harus tinggal di gedung pencakar langit IOI? Bersama-mu? Dan para oologis Sux0rz lainnya?”

Dia mengangguk. “Hanya sampai kami menemukan Easter egg-nya.”

Aku menahan diri untuk tidak muntah. “Bagaimana dengan tunjangan manfaat lainnya? Apakah aku mendapat tunjangan kesehatan? Gigi? Kacamata? Kunci ke toilet eksekutif? Semacam itu?”

“Tentu saja.” Dia mulai terdengar tidak sabar. “Jadi? Apa jawabanmu?”

“Bisakah aku memikirkannya selama beberapa hari?”

“Sayangnya tidak,” kata Sorrento. “Pencarian ini bisa saja berakhir dalam hitungan hari. Kami butuh jawabanmu sekarang.”

Aku duduk bersandar memandang langit-langit, pura-pura mempertimbangkan tawarannya. Sorrento menunggu, memandangku saksama. Aku baru saja ingin memberinya jawaban yang sudah kusiapkan ketika dia mengangkat tangannya.

“Dengarkan aku dulu sebelum kau menjawab,” kata Sorrento. “Aku tahu kebanyakan *gunter* punya pandangan absurd bahwa IOI adalah perusahaan jahat. Lalu semua Sixer adalah pasukan robot perusahaan yang keji tanpa rasa hormat dan kebanggaan terhadap ‘semangat sejati’ kontes ini. Bahwa kami semua sudah menjual diri. Benar, kan?”

Aku mengangguk, menahan diri untuk tidak berkata “Anggapan itu belum seberapa.”

“Itu tidak masuk akal,” katanya, menampilkan seringai dari seorang paman kepada keponakannya, yang menurutku dihasilkan dari entah perangkat diplomasi apa yang dijalankannya. “Sungguhnya Sixer tidak ada bedanya dengan klan *gunter*, hanya

saja kami punya banyak dana. Kami semua memiliki obsesi yang sama seperti para *gunter*. Dan kita memiliki tujuan yang sama.”

Tujuan apa itu? Aku ingin berteriak menanyakannya. Untuk merusak OASIS selamanya? Untuk menodai dan mengotori satu-satunya hal di dunia ini yang membuat kami bisa tahan menjalani hidup?

Sorrento tampaknya menganggap diamku sebagai petunjuk baginya untuk melanjutkan. “Kau tahu, kebalikan dari apa yang diyakini banyak orang, OASIS sebenarnya takkan berubah drastis saat IOI mengambil kendalinya. Tentu saja, kami akan mengenakan biaya bulanan kepada semua penggunanya. Meningkatkan pendapatan iklan. Tapi kami juga berencana untuk membuat banyak perbaikan dan peningkatan. Filter konten avatar. Tata cara pembangunan yang lebih ketat. Kami akan membuat OASIS tempat yang lebih baik.”

Tidak, pikirku. Kau akan mengubahnya menjadi taman bermain perusahaan fasis dengan sebagian orang yang mampu membayar uang masuk tak lagi memiliki kebebasan sedikit pun.”

Aku merasa tak sanggup lagi mendengar tawaran bajingan ini.

“Baiklah,” kataku. “Aku bersedia. Aku mau. Apa pun sebutannya. Aku ikutan.”

Sorrento tampak terkejut. Ini jelas bukan jawaban yang diharapkannya. Dia tersenyum lebar dan hendak mengeluarkan tangannya menjabat tanganku ketika aku menyelanya.

“Tapi aku punya tiga syarat,” kataku. “Pertama, aku mau bonus lima puluh juta dolar saat aku menemukan Easter egg itu untuk kalian. Bukan dua puluh lima. Itu bisa?”

Sorrento tidak ragu sedikit pun. “Beres. Apa syarat-syarat lainnya?”

“Aku tidak mau menjadi tangan kananmu,” kataku. “Aku

menginginkan pekerjaanmu, Sorrento. Aku mau bertanggung jawab atas seluruh urusan ini. Kepala Operasional. Orang nomor satu. *El Numero Uno*. Oh, dan aku mau semua orang juga harus memanggilkmu *El Numero Uno*. Apakah bisa juga?”

Tampaknya mulutku bekerja lebih cepat daripada otakku. Aku tidak bisa menahan diri.

Senyum Sorrento lenyap. “Apa lagi?”

“Aku tidak mau bekerja denganmu.” Aku menunjuknya. “Kau membuatku merinding. Tapi kalau para atasanmu rela memecatmu dan memberiku posisimu, aku mau kerja di sini. Langsung.”

Hening. Wajah Sorrento membeku. Dia mungkin membuat beberapa emosi, seperti marah dan kesal, difilter melalui perangkat lunak untuk wajahnya.

“Bisakah kautanyakan para bosmu dan beritahu aku apakah mereka setuju?” tanyaku. “Atau apakah mereka mengawasi kita sekarang? Aku yakin begitu.” Aku melambai pada kamera yang tidak kelihatan. “Halo, semuanya! Apa jawabannya?”

Ada keheningan yang panjang, selama itu Sorrento hanya memandangiku. “Tentu saja mereka mengawasi kita,” kata Sorrento akhirnya. “Mereka baru memberitahuku bahwa mereka menyetujui semua permintaanmu.” Dia tidak terdengar kesal.

“Benarkah?” tanyaku. “Bagus! Kapan aku bisa mulai? Dan yang lebih penting lagi, kapan kau pergi?”

“Segera,” katanya. “Perusahaan akan menyiapkan kontrakmu dan mengirimkannya ke pengacaramu untuk disepakati. Kemudian mereka akan menerbangkanmu ke Columbus untuk menandatangani berkas-berkas yang diperlukan dan mengesahkannya.” Dia berdiri. “Kurasa sudah cukup...”

“Sesungguhnya...” Aku mengangkat tangan, menyelanya lagi. “Selama beberapa detik terakhir tadi aku berpikir ulang, dan

aku harus menolak tawaranmu. Kurasa aku lebih baik menemukan Easter egg itu sendiri, terima kasih.” Aku berdiri. “Kau dan Sux0rz lainnya bisa enyah sana.”

Sorrento mulai tertawa. Tawa yang panjang dan bersemangat, yang menurutku terdengar mengerikan. “Oh, kau hebat! Tadi *bagus* sekali! Kau berhasil menipu kami semua, Nak!” Ketika tawanya selesai, dia berkata, “*Itu* jawaban yang kutunggu. Sekarang, izinkan aku memberi tawaran kedua.”

“Masih ada tawaran lain?” Aku duduk bersandar dan menaruh kakiku ke mejanya. “Baiklah. Ayo.”

“Kami akan mengirimkan lima juta dolar langsung ke akun OASIS-mu, *sekarang juga*, sebagai gantinya kaujelaskan pada kami cara-cara untuk melewati Gerbang Pertama. Itu saja. Yang perlu kaulakukan adalah memberi kami instruksi terperinci langkah demi langkah bagaimana caramu berhasil melakukannya. Kami akan melanjutkannya setelah itu. Kau bisa bebas lanjut mencari Easter egg seorang diri setelah itu. Semua transaksi akan dirahasiakan sepenuhnya. Tak ada orang yang tahu.”

Aku mengakui, aku serius mempertimbangkannya selama se-detik. Lima juta dolar akan membuatku bisa hidup nyaman. Jika aku membantu para Sixer melewati Gerbang Pertama, tak ada jaminan mereka akan bisa melewati dua gerbang lainnya. Bahkan aku sendiri tidak yakin *aku* bisa melakukannya.

“Percayalah, Nak,” kata Sorrento. “Kau harus menerima tawaran ini. Mumpung masih bisa.”

Nadanya yang sok menasihati membuatku kesal tiada tara, dan aku langsung bertekad bulat. Aku tidak bisa menjual diri pada para Sixer. Kalau aku melakukannya, dan entah bagaimana caranya mereka berhasil memenangkan kontes ini, akulah orang yang bertanggung jawab atas kemenangan itu. Aku tak bisa hi-

dup menanggung beban itu. Aku hanya berharap Aech, Art3mis, dan *gunter-gunter lain* yang mereka dekati merasakan perasaan yang sama seperti yang kurasakan.

“Aku tidak mau,” kataku. Aku menurunkan kakiku dari mejanya dan berdiri. “Terima kasih atas waktumu.”

Sorrento memandanguku dengan tatapan sedih, lalu memintaku duduk kembali. “Sebenarnya, kita belum selesai di sini. Kami punya tawaran terakhir untukmu, Parzival. Dan aku menyimpan yang terbaik untuk yang terakhir.”

“Kau tidak menangkap maksudku ya? *Kau tidak bisa membeliku*. Jadi enyah saja. *Adios*. Selamat tinggal.”

“Duduk, Wade.”

Aku terkesiap. Apakah dia baru memanggilku dengan nama asli?

“Ya, benar,” bentak Sorrento. “Kami tahu siapa kau sebenarnya. Wade Owen Watts. Lahir tanggal dua belas Oktober 2024. Kedua orangtua sudah meninggal. Dan kami juga tahu *di mana* kau berada. Kau tinggal dengan bibimu, di taman trailer berlokasi di 700 Portland Avenue di Oklahoma City. Tepatnya di unit 56-K. Menurut tim pengawasan kami, kau terakhir terlihat memasuki trailer bibimu tiga hari lalu dan kau belum pergi sejak itu. Itu artinya kau masih ada di sana sekarang.”

Jendela yang menampilkan tayangan video terbuka di belakangnya, memperlihatkan gambar video tumpukan trailer tempatu tinggal. Gambar itu memperlihatkan pemandangan dari udara, mungkin dipotret dari pesawat atau satelit. Dari sudut ini, mereka hanya bisa memonitor dua jalan keluar utama trailer itu. Jadi mereka tidak bisa melihatku keluar dari jendela ruang cuci setiap pagi, atau kembali setiap malam. Mereka tidak tahu aku sebenarnya sekarang berada di tempat persembunyian.

“Kau ada di sana,” kata Sorrento. Nada suaranya yang merendahkan dan terdengar ramah kembali terdengar. “Kau seharusnya lebih sering keluar rumah, Wade. Menghabiskan seluruh waktumu di dalam ruangan itu tidak sehat.” Gambar itu diperbesar beberapa kali, memperbesar trailer bibiku. Kemudian gambar berubah ke mode gambar thermal, dan aku bisa melihat sinaran siluet lebih dari sepuluh orang, anak-anak dan orang dewasa, duduk di dalam trailer. Mereka semua “tidak bergerak”, mungkin sedang berada di dalam OASIS.

Aku terlalu kaget untuk berbicara. Bagaimana mereka bisa menemukanku? Kupikir tidak seorang pun bisa memperoleh informasi akun OASIS-mu. Bahkan alamatku tidak tercantum dalam akun OASIS-ku. Kau tidak perlu memberi alamat saat menciptakan avatar. Hanya nama dan pola retina. Jadi bagaimana mereka bisa tahu tempat tinggalku?

Entah bagaimana mereka bisa mengakses informasi sekolahku.

“Insting pertamamu saat ini mungkin keluar dari OASIS dan kabur,” kata Sorrento. “Aku minta kau tidak membuat kesalahan itu. Saat ini trailermu sudah dipasang bom berdaya ledak tinggi.” Dia mengeluarkan sesuatu dari kantongnya, semacam *remote control* dan mengangkat benda itu menunjukkannya padaku. “Jariku tinggal menekan tombol detonatornya. Kalau kau keluar dari sesi percakapan ini, kau akan tewas dalam hitungan detik. Kau mengerti maksudku, Mr. Watts?”

Aku mengganggu pelan, putus asa berusaha memahami situasi ini.

Dia menggertak. Dia *pasti* hanya menggertak. Jika dia tidak menggertak pun, dia tidak tahu aku sebenarnya berada jauh dari tempat itu, dalam tempat persembunyian. Sorrento berasumsi salah satu dari siluet itu adalah aku.

Kalau bom sungguhan meledak di trailer bibiku, aku akan aman di sini, di bawah mobil-mobil bekas ini. Iya, kan? Lagi pula, mereka takkan membunuh semua orang itu hanya untuk membalasku.

“Bagaimana...?” Hanya itu yang bisa kuucapkan.

“Bagaimana kami bisa tahu identitasmu? Dan di mana tempat tinggalmu?” Dia menyeringai. “Mudah. Kau yang salah, Nak. Saat kau mendaftar ke sistem sekolah negeri OASIS, kau memberi mereka nama dan alamatmu. Mungkin agar mereka bisa mengirimkan rapormu.”

Dia benar. Nama avatarku, nama asliku, dan alamat rumahku tersimpan di arsip siswaku, yang hanya bisa diakses oleh kepala sekolah. Itu kesalahan bodoh, tapi aku mendaftar sekolah setahun sebelum kontes dimulai. Sebelum aku menjadi *gunter*. Sebelum aku belajar untuk menyembunyikan identitas asliku.

“Ada gosip yang beredar di forum *gunter* selama beberapa hari bahwa kau dan sahabatmu Aech sama-sama bersekolah di Ludus. Saat kami mendengar kabar itu, kami memutuskan untuk menghubungi beberapa administrator sekolah negeri dan menyogok mereka. Kau tahu betapa kecilnya gaji administrator sekolah, Wade? Menyedihkan. Salah satu kepala sekolah berbaik hati untuk mencari nama avatar Parzival dalam basis data siswa, dan coba tebak?”

Satu jendela lagi muncul di samping video tumpukan trailer. Jendela itu menampilkan seluruh profilku. Nama asliku, nama avatarku, nama alias siswaku (Wade3), tanggal lahir, nomor Jaminan Sosialku, dan alamatku. Seluruh transkrip sekolah. Semua ada di sana, ditambah foto sekolahku yang lama, foto lima tahun lalu sebelum aku pindah sekolah ke OASIS.

“Kami menemukan catatan sekolah sahabatmu, Aech. Tapi dia cukup cerdas untuk memberikan nama dan alamat palsu saat mendaftar. Jadi butuh waktu lebih lama untuk menemukan dia.”

Dia terdiam sejenak memberiku waktu untuk menjawab, tapi aku tetap diam. Jantungku berdebar cepat, aku harus mengingatkan diriku agar tetap bernapas.

“Jadi, ini sekarang tawaran terakhirku.” Sorrento menggosok-gosokkan kedua telapak tangannya dengan penuh semangat, seperti anak-anak yang hendak membuka hadiah. “Beritahu kami cara mencapai Gerbang Pertama. Sekarang juga. Atau kami akan membunuhmu. Sekarang juga.”

“Kau hanya menggertak,” kataku. Tapi menurutku dia tidak menggertak. Sama sekali tidak.

“Tidak, Wade. Aku sama sekali tidak menggertak. Pikirkan semuanya. Dengan segala segala hal yang terjadi di dunia ini, kaupikir ada orang yang peduli pada ledakan di tempat sampah kumuh di Oklahoma City? Mereka akan berasumsi ledakan itu disebabkan kecelakaan saat pembuatan narkoba. Atau teroris sedang merakit bom buatan sendiri. Apa pun itu, bagi banyak orang artinya berkurangnya beberapa manusia sampah di luar sana yang kerjanya hanya mengumpulkan kupon makanan dan menghabiskan oksigen dan bumi. Tak ada yang bakal peduli. Dan pihak berwenang juga takkan mengurusnya.”

Dia benar, dan aku tahu itu. Aku berusaha mengulur waktu beberapa detik agar aku bisa memikirkan apa yang harus kulakukan. “Kau tega membunuhku?” tanyaku. “Untuk memenangkan kontes permainan video?”

“Jangan pura-pura naif, Wade,” kata Sorrento. “Ada miliaran dolar yang jadi taruhannya di sini, ditambah dengan kepemilikan untuk mengendalikan salah satu perusahaan paling menguntungkan di dunia, juga OASIS. Ini jauh lebih besar daripada sekadar kontes permainan video. Sejak awal sudah begitu.” Dia memajukan tubuhnya. “Tapi kau masih bisa keluar sebagai pemenang

di sini, Nak. Kalau kau membantu kami, kami masih akan memberimu lima juta. Kau bisa pensiun umur delapan belas tahun dan menghabiskan sisa hidupmu berfoya-foya. Atau kau bisa tewas dalam hitungan detik. Ini keputusanmu. Tapi tanyakan pada dirimu sendiri, 'Jika ibumu masih hidup, dia ingin kau melakukan apa?'"

Kalau aku tidak ketakutan saat ini, pertanyaan terakhirnya pasti membuatku marah. "Apa yang akan membuatmu tidak membunuhku setelah aku memberimu apa yang kau mau?"

"Tidak seperti apa yang kaupikirkan, kami tidak mau membunuh siapa pun kecuali memang amat diperlukan. Lagi pula, masih ada dua gerbang, kan?" Dia mengangkat bahu. "Kami mungkin masih butuh bantuanmu untuk dua gerbang itu. Terus terang, aku tidak yakin kau bisa. Tapi para atasanku tidak merasa begitu. Apa pun alasannya, saat ini kau tidak punya banyak pilihan." Sorrento merendahkan suaranya, seakan kami hendak berbagai rahasia. "Berikut ini yang akan terjadi. Kau akan memberiku instruksi langkah demi langkah untuk mendapatkan Kunci Tembaga dan melewati Gerbang Pertama. Dan kau tetap berada daring dalam sesi percakapan pribadi ini sementara kami memastikan semua yang kauberitahu pada kami. Kalau kau keluar sebelum aku mengizinkannya, seluruh duniamu akan meledak. Paham? Sekarang mulailah bicara."

Aku berpikir untuk memberi mereka apa yang mereka inginkan. Sungguh. Tapi aku memikirkannya dengan saksama, dan aku tidak bisa memikirkan satu alasan pun yang membuat mereka bakal membiarkanku tetap hidup, bahkan setelah aku membantu mereka melewati Gerbang Pertama. Satu-satunya alasan yang masuk akal adalah membunuhku dan menyingkirkanku dari kontes. Mereka takkan memberiku lima juta dolar, atau mem-

biarkanku tetap hidup agar bisa memberitahu media bagaimana IOI memerasku. Terutama jika memang benar ada bom yang dipasang di trailerku sebagai buktinya.

Tidak mungkin. Menurutku, hanya ada dua kemungkinan: Mereka menggertak atau mereka akan membunuhku, walaupun aku sudah membantu mereka.

Aku mengambil keputusan dan membulatkan keberanianku.

“Sorrento,” kataku, berusaha menyembunyikan ketakutan dalam suaraku. “Aku mau kau dan para bosmu tahu. Kau takkan berhasil menemukan Easter egg Halliday. Kau tahu kenapa? Karena dia lebih cerdas daripada kalian semua. Seberapa pun banyaknya uang yang kalian miliki atau siapa pun orang yang kauperas. *Kau akan kalah.*”

Aku menekan ikon Keluar, dan avatarku mulai memudar di hadapannya. Dia tidak tampak kaget. Dia hanya memandanguku dengan tatapan sedih dan menggeleng. “Langkah bodoh, Nak,” katanya sebelum visorku menggelap.

Aku duduk dalam kegelapan di tempat persembunyianku, menyipitkan mata dan menunggu ledakan. Tapi satu menit berlalu dan tak ada terjadi apa pun.

Aku melepaskan visorku dan membuka sarung tangan dengan tangan gemetar. Saat mataku mulai menyesuaikan dengan kegelapan, aku menghela napas lega. Ternyata hanya gertakan. Sorrento mempermainkanku. Permainannya luar biasa.

Ketika aku menenggak sebotol air, aku sadar bahwa aku harus masuk daring lagi untuk memperingatkan Aech dan Art3mis. Para Sixer akan mengejar mereka setelah ini.

Aku sedang memasang sarung tangan ketika aku mendengar ledakan.

Aku merasakan gelombang ledakan dalam waktu sepersekian

detik setelah bom menggelegar dan otomatis langsung tiarap di tempat persembunyianku dengan tangan melindungi kepala. Di kejauhan, aku bisa mendengar bunyi logam-logam bergemeretak ketika beberapa trailer tumpuk mulai runtuh, perancah-perancahnya lepas, dan trailer-trailer itu jatuh menimpa yang lain seperti domino raksasa. Bunyi-bunyi mengerikan terus berlangsung, seakan tanpa akhir. Kemudian hening kembali.

Akhirnya aku berhasil mengatasi rasa takutku dan bergerak membuka pintu belakang van. Aku merasa seperti berada dalam mimpi buruk, aku berhasil keluar dari rongsokan sampah, dan dari kejauhan aku bisa melihat kepulan asap dan kobaran api dari trailer-trailer tumpuk.

Aku mengikuti arus manusia yang sudah berlari ke arah itu, di sisi utara trailer tumpuk. Trailer tumpuk yang menjadi tempat tinggal bibiku sudah hangus terbakar, runtuh, membawa serta trailer-trailer tumpuk yang tersambung dengannya. Yang tersisa hanyalah sisa-sisa tumpukan logam yang hancur membara dilahap api.

Aku tetap menjaga jarak, tapi massa sudah berkumpul di depanku, berdiri sedekat mungkin dengan api. Tak ada seorang pun yang berusaha masuk ke trailer mencari orang yang bisa diselamatkan. Sudah jelas tak ada seorang pun yang selamat.

Tabung gas kuno yang menempel di salah satu trailer yang hancur meledak, membuat kerumunan massa bergegas dan mencari perlindungan. Beberapa tabung gas lain meledak setelah itu. Massa bergerak menjauh ke belakang dan menjaga jarak.

Penduduk yang tinggal di trailer tumpuk tahu jika api terus menyebar, rumah mereka juga akan jadi korban. Jadi banyak orang berusaha melawan api, menyiramkan air dengan berbagai macam slang taman, ember, gelas bekas minuman, dan benda-

benda apa pun yang bisa mereka gunakan. Tidak lama kemudian, api bisa dikuasai dan mulai padam.

Aku memandang malapetaka itu tanpa berkata apa pun, aku bisa mendengar orang-orang di dekatku berbisik-bisik, mengatakan bahwa ini mungkin kecelakaan lagi di pabrik pembuatan narkoba, atau ada orang tolol yang berusaha merakit bom di rumah. Tepat seperti yang diperkirakan Sorrento.

Pikiran itu menyadarkanku. Kenapa aku tidak pakai otak? Para Sixer telah berusaha membunuhku. Bukan tidak mungkin masih ada agen-agen mereka yang mengintai di trailer tumpuk ini, memastikan aku sudah tewas. Sementara aku berdiri di sini seperti orang tolol di tempat seterbuka ini.

Aku berjalan menghilang dalam kerumunan dan bergegas ke tempat persembunyianku, menahan diri untuk tidak berlari, terus-menerus menengok ke belakang untuk memastikan aku tidak diikuti. Setelah aku berada dalam van, aku membanting pintu dan menguncinya, lalu bergelung di sudut ruangan. Lama aku diam dalam posisi itu.

Akhirnya, keterkejutanku hilang, dan kenyataan mulai merasuk dalam diriku. Bibi Alice dan pacarnya Rick tewas, bersama semua orang yang tinggal di trailer kami, dan trailer di bawah serta sekitarnya. Termasuk Mrs. Gilmore yang baik hati. Kalau saja aku ada di rumah, aku pasti sudah tewas.

Ketegangan menguasaiku, tak tahu apa yang harus kulakukan setelah ini. Aku lumpuh karena campuran ketakutan dan kemarahan. Aku berpikir untuk masuk ke OASIS dan menelepon polisi, tapi kemudian mempertimbangkannya lagi setelah membayangkan reaksi mereka saat aku menceritakan kisahku. Tak ada seorang pun yang akan memercayai ceritaku. Aku juga harus mengungkapkan jati diriku sebagai Parzival, dan bukan hanya itu.

Aku tidak punya bukti terhadap Sorrento dan para Sixer. Semua bom yang mereka pasang mungkin sudah meleleh sekarang.

Mengungkapkan jati diriku kepada dunia agar aku bisa menuhkan salah satu perusahaan terbesar dunia memeras dan berusaha membunuhku tampaknya bukan langkah yang baik. Tak akan ada seorang pun yang percaya. Aku sendiri nyaris tidak memercayainya. IOI benar-benar berusaha membunuhku untuk mencegahku memenangkan kontes permainan video. Semua ini gila.

Tampaknya aku aman di tempat persembunyian ini untuk sementara waktu, tapi aku tahu aku tak bisa tinggal di trailer tumpuk lagi. Saat para Sixer tahu aku masih hidup, mereka akan kembali dan mencariku. Aku harus kabur dari sini. Tapi aku tidak bisa melakukannya sampai aku punya uang, dan uang hasil iklanku baru akan cair satu atau dua hari lagi. Aku harus sembunyi sampai saat itu tiba. Tapi saat ini, aku perlu bicara dengan Aech, untuk memperingatkannya bahwa dia menjadi incaran Sixer berikutnya.

Aku juga ingin bisa bertemu orang yang kukenal.

0015

Aku mengambil konsol OASIS dan menyalakannya, lalu mengenakan visor dan sarung tanganku. Saat aku masuk, avatarku berada di Ludus, di puncak bukit tempat aku terakhir duduk sebelum sesi percakapan dengan Sorrento. Ketika aku bisa mendengar suara, aku mendengar raungan memekakkan telinga berasal dari suatu tempat di atasku. Aku melangkah keluar dari bawah pohon dan mendongak. Aku melihat satu skuadron pesawat tempur Sixer terbang membentuk formasi, terbang rendah mengarah ke selatan, sensor mereka memindai permukaan selama terbang.

Aku baru saja hendak bersembunyi di bawah pohon, tidak tampak dari udara, saat aku ingat bahwa Ludus adalah zona anti-PvP. Para Sixer tidak bisa melukaiku di sini. Meskipun begitu, aku tetap saja tegang. Aku terus memandang langit dan melihat dua skuadron Sixer lagi di cakrawala bagian timur. Beberapa saat kemudian, beberapa skuadron datang dari utara dan barat. Pemandangannya seperti ada serangan alien.

Ikon berkedip di layarku, memberitahuku bahwa aku mendapat pesan dari Aech: *Di mana kau? Hubungi aku SECEPATNYA!*

Aku mengetuk namanya di daftar kontakku, dan dia langsung menjawab pada deringan pertama. Wajah avatarnya muncul di jendela videoku. Ekspresinya muram.

“Kau sudah dengar kabar?” tanyanya.

“Kabar apa?”

“Sixer ada di Ludus. Ribuan jumlahnya. Makin banyak setiap menitnya. Mereka mencari kuburan di seantero planet.”

“Yeah. Aku di Ludus sekarang. Pesawat tempur Sixer ada di mana-mana.”

Aech mendengar. “Saat aku bertemu I-r0k, aku akan membunuhnya. Perlahan-lahan. Lalu, saat dia menciptakan avatar baru, aku akan memburunya dan membunuhnya lagi. Kalau si tolol itu tidak banyak omong, Sixer takkan berpikir untuk mencari ke Ludus.”

“Ya. Postingannya di forum yang memberitahu mereka. Sorrento sendiri yang bilang.”

“Sorrento? Maksudmu *Nolan Sorrento*?”

Aku memberitahunya apa yang terjadi selama beberapa jam terakhir.

“*Mereka meledakkan rumahmu?*”

“Lebih tepatnya, trailer,” kataku. “Di taman trailer. Mereka membunuh banyak orang di sana, Aech. Mungkin sudah ada di saluran berita.” Aku mengambil napas dalam-dalam. “Aku ngeri. Aku takut.”

“Bukan salahmu,” kata Aech. “Syukurlah kau tak ada di rumah saat kejadian...”

Aku mengangguk. “Aku hampir tidak pernah masuk OASIS dari rumah. Untungnya, Sixer tidak tahu tentang itu.”

“Bagaimana dengan keluargamu?”

“Itu tempat tinggal bibiku. Dia tewas, sepertinya. Kami... hubungan kami tidak dekat.” Ucapanku jelas mengecilkan kondisi yang sebenarnya. Bibiku Alice tak pernah menunjukkan kebaikan padaku, tapi tetap saja dia tidak layak mati seperti itu. Tapi rasa bersalah terberat yang kurasakan adalah terhadap Mrs. Gilmore, dan menyadari bahwa perbuatanku lah yang membuatnya tewas. Mrs. Gilmore adalah orang paling baik yang kukenal.

Aku sadar bahwa aku terisak-isak. Aku mematikan audio agar Aech tidak bisa mendengarku, lalu aku mengambil napas panjang beberapa kali sampai aku bisa mengendalikan diriku lagi.

“Aku tidak percaya semua ini!” gerutu Aech. “Bajingan-bajingan penjahat itu! Mereka akan membalasnya, Z. Lihat saja. *Kita akan membalas mereka untuk semua ini.*”

Aku tidak tahu bagaimana cara membalasnya, tapi aku tidak mendebatnya. Aku tahu dia hanya berusaha membuatku merasa lebih baik.

“Kau ada di mana sekarang?” tanya Aech. “Kau butuh bantuan? Tempat tinggal atau apa? Aku bisa mengirimimu uang kalau kau perlu.”

“Tidak usah. Aku oke,” kataku. “Tapi terima kasih, *man*. Aku menghargai tawaranmu.”

“Sama-sama, *amigo*.”

“Dengar, apakah Sixer mengirimimu surel yang sama seperti yang kuterima?”

“Ya. Ribuan surel. Tapi aku memutuskan untuk mengabaikannya.”

Aku mengerutkan dahi. “Kenapa aku tidak sepintar itu dan mengabaikannya saja.”

“Karena kau sama sekali tidak tahu mereka akan berusaha membunuhmu! Lagi pula, mereka punya alamat rumahmu. Kalau kau mengabaikan surel mereka, mereka mungkin tetap akan mengebommu.”

“Dengar, Aech... Sorrento bilang catatan sekolahmu berisi alamat rumahmu yang palsu, dan mereka tidak tahu cara menemukannya. Tapi mereka bisa saja berbohong. Kau harus pergi dari rumah. Pergi ke tempat aman. Secepatnya.”

“Jangan kuatirkan aku, Z. Aku berpindah-pindah. Keparat-keparat itu takkan pernah menemukanku.”

“Terserah kau, kalau begitu,” jawabku, walau penasaran dengan maksud perkataannya. “Tapi aku perlu memperingatkan Art3mis juga. Juga Daito dan Shoto, jika aku bisa menghubungi mereka. Para Sixer mungkin melakukan segala yang bisa mereka lakukan untuk mencari tahu identitas mereka.”

“Aku punya ide,” kata Aech. “Kita harus mengundang mereka bertiga untuk bertemu kita di Basement nanti malam. Bagaimana kalau tengah malam? Sesi percakapan pribadi. Hanya kita berdua.”

Aku langsung bersemangat membayangkan bertemu Art3mis lagi. “Menurutmu mereka mau datang?”

“Ya, kalau kita beritahu mereka ini urusan hidup dan mati.” Aech menyeringai. “Dan pertemuan lima *gunter* terbesar di dunia dalam satu sesi percakapan. Siapa yang bakal menolak?”

...

Aku mengirim pesan singkat pada Art3mis, memintanya untuk bertemu kami di ruang percakapan pribadi Aech pada tengah malam. Dia menjawabnya beberapa menit kemudian, berjanji untuk datang. Aech memberitahuku bahwa dia juga berhasil menghubungi Daito dan Shoto, dan mereka juga setuju untuk datang. Pertemuan sudah disiapkan.

Aku tidak mau sendirian, jadi aku masuk ke Basement satu jam lebih jam dari jadwal. Aech sudah ada di sana, melihat-lihat berita di televisi RCA kuno. Tanpa berkata apa-apa, dia berdiri dan memelukku. Walaupun aku tidak sungguh-sungguh bisa merasakan pelukannya, aku merasa pelukan itu membuatku tenang. Kemudian kami berdua duduk dan menonton berita bersama sembari menunggu yang lain tiba.

Semua saluran memberitakan OASIS yang diserbu pesawat

Sixer dan pasukannya yang kini menjelajahi Ludus. Tidak sulit menebak alasan keberadaan mereka di sana, dan sekarang semua *gunter* dalam OASIS juga menuju Ludus. Terminal-terminal transportasi dari semua planet penuh dengan avatar.

“Tidak perlu lagi menutupi rahasia tempat kuburan itu berada,” kataku, sambil menggeleng.

“Pada akhirnya pasti bocor kok,” kata Aech, mematikan televisi. “Aku hanya tidak menyangka secepat ini.”

Kami mendengar bunyi ada avatar masuk ketika Art3mis muncul di atas tangga. Dia mengenakan pakaian yang sama seperti ketika malam pertama kami bertemu. Dia melambai padaku ketika menuruni tangga. Aku balas melambai, lalu memperkenalkan mereka.

“Aech, kenalkan ini Art3mis. Art3mis, ini teman baikku, Aech.”

“Senang bertemu denganmu,” kata Art3mis, mengulurkan tangannya.

Aech balas menjabat tangannya. “Sama-sama.” Dia memamerkan cengiran konyolnya. “Terima kasih sudah datang.”

“Kau bercanda? Bagaimana mungkin aku tidak datang? Ini pertemuan pertama Lima Besar.”

“Lima Besar?” tanyaku.

“Ya,” kata Aech. “Itu julukan mereka pada kita di forum-forum. Kita berada di lima posisi teratas di Papan Skor. Jadi kita Lima Besar.”

“Benar,” kataku. “Paling tidak, sampai sejauh ini.”

Art3mis tersenyum, lalu berjalan keliling ruangan Basement, mengagumi dekorasi tahun 1980-an di sana. “Aech, ini ruang ngobrol terkeren yang pernah kulihat.”

“Terima kasih.” Aech menjura. “Atas pujiannya.”

Art3mis berhenti berjalan ketika melihat rak berisi hiasan dan tambahan untuk permainan peran. “Kau mereka ulang bentuk ruang bawah tanah Morrow secara sempurna. Hingga ke detail terkecilnya. Aku mau *tinggal* di sini.”

“Kau mendapat tempat permanen di daftar tamu. Silakan datang dan nongkrong di sini kapan pun kau mau.”

“Sungguhan?” kata Art3mis, tidak menyembunyikan kegembiraannya. “Terima kasih! Aku akan datang. Kau memang cowok jagoan, Aech.”

“Ya,” katanya, tersenyum. “Tentunya. Aku cowok jagoan.”

Mereka tampak langsung akrab, dan aku jadi cemburu. Aku tidak mau Art3mis menyukai Aech, ataupun sebaliknya. Aku menginginkan Art3mis hanya untukku.

Daito dan Shoto masuk tidak lama kemudian, mereka muncul berbarengan di atas anak tangga. Daito lebih jangkung, dan tampak sudah hampir dewasa. Shoto lebih pendek tiga puluh sentimeter dan tampak jauh lebih muda. Mungkin baru tiga belas tahun. Kedua avatar itu terlihat seperti orang Jepang dan mereka mirip, seperti foto dua orang yang sama, yang satunya diambil lima tahun lebih muda. Mereka mengenakan pakaian samurai, dan masing-masing membawa pedang *wakizashi* pendek dan pedang *katana* yang lebih panjang tersarung di ikat pinggang.

“Salam,” kata samurai yang lebih jangkung.” Aku Daito. Dan ini adik lelakiku, Shoto. Terima kasih atas undangannya. Kami merasa terhormat bisa bertemu kalian bertiga.”

Mereka menjura bersama-sama. Aech dan Art3mis balas menjura, dan aku bergegas mengikuti gerakan mereka. Ketika kami memperkenalkan diri, Daito dan Shoto kembali mengganggu hormat lagi, menjura dengan gerakan yang sama dan kami membalas salam hormatnya.

“Baiklah,” kata Aech, setelah semua gerakan menghormat itu berakhir. “Kita mulai pestanya. Aku yakin kalian semua sudah mendengar berita. Para Sixer membanjiri Ludus. Ribuan Sixer di sana. Mereka melakukan pencarian secara sistematis terhadap permukaan planet. Bahkan jika mereka tidak tahu apa yang harus mereka cari, takkan butuh waktu lama bagi mereka untuk menemukan pintu masuk kuburan.”

“Sebenarnya,” Art3mis menyela, “mereka sudah menemukannya. Lebih dari tiga puluh menit lalu.”

Kami semua memandangnya.

“Itu belum masuk saluran berita,” kata Daito. “Kau yakin?”

Art3mis mengangguk. “Sayangnya begitu. Saat aku mendengar tentang Sixer tadi pagi, aku memutuskan untuk menyembunyikan kamera pemantau di pepohonan dekat pintu masuk kuburan, untuk mengawasi mereka.” Dia membuka jendela yang menampilkan layar video di hadapannya dan memutar layarnya agar kami semua bisa melihat apa yang ada di sana. Video itu memperlihatkan bukit dan tanah lapang di sekitarnya, memperlihatkan tempat yang jauh di bawah pohon. Dari sudut itu, kami bisa dengan mudah melihat bebatuan besar hitam di puncak bukit yang diatur seperti membentuk tengkorak manusia. Kami juga bisa melihat seluruh area itu dikerumuni banyak Sixer, dan semakin bertambah setiap detik.

Tapi yang paling menakutkan dari apa yang kami lihat di video itu adalah kubah transparan yang memancarkan energi di seantero bukit.

“Sialan,” kata Aech. “Apa kalian juga berpikiran sama denganku?”

Art3mis mengangguk. “Medan daya. Para Sixer memasangnya setelah Sixer pertama tiba. Jadi...”

“Jadi mulai saat ini,” kata Daito, “*gunter* yang menemukan kuburan itu tak bisa masuk. Kecuali mereka bisa menembus medan daya itu.”

“Sebenarnya, mereka memasang *dua* medan daya,” kata Art3mis. “Medan daya kecil dengan medan daya lebih besar melingkupinya. Mereka menurunkan dayanya secara bertahap, setiap kali mereka mengizinkan lebih banyak Sixer memasuki kuburan. Seperti ruang kedap udara.” Dia menunjuk ke jendela videonya. “Lihat. Mereka melakukannya sekarang.”

Satu skuadron Sixer berbaris menuruni pesawat tempur yang terparkir di dekat sana. Mereka mengangkat kotak-kotak perlengkapan. Ketika mereka mendekat ke medan daya terluar, medan daya itu lenyap, memperlihatkan medan daya lebih kecil di dalamnya. Ketika skuadron itu tiba ke dinding medan daya bagian dalam, medan daya di luar muncul kembali. Beberapa detik kemudian, medan daya bagian dalam diturunkan, agar para Sixer bisa memasuki kuburan.

Kami semua terenyak dalam diam, berusaha mencerna perkembangan terbaru ini.

“Kurasa bisa lebih buruk,” kata Aech akhirnya. “Kalau kuburan itu adalah zona PvP, keparat-keparat itu sudah membawa meriam-meriam laser dan robot-robot perang menjaga setiap penjuru, menghabisi siapa pun yang mendekati wilayah itu.”

Aech benar. Karena Ludus adalah zona aman, Sixer tidak bisa melukai para *gunter* yang mendekati kuburan. Tapi tak ada yang bisa menghentikan mereka membangun medan daya untuk membuat orang-orang tidak bisa memasuki tempat itu. Jadi itulah yang mereka lakukan saat ini.

“Para Sixer jelas sudah merencanakan ini sejak lama,” kata Art3mis, menutup jendela videonya.

“Mereka tidak bisa menghalangi semua orang dalam waktu lama,” kata Aech. “Saat para klan mengetahuinya, akan terjadi perang habis-habisan. Akan ada ribuan *gunter* menyerang medan daya itu dengan segala yang mereka miliki. Pelontar roket. Bola api. Bom rakitan. Nuklir. Pasti akan berakhir buruk. Mereka akan membuat hutan itu jadi tempat sampah.”

“Ya, tapi sementara itu, avatar-avatar Sixer akan memanen Kunci Tembaga dan avatar-avatar mereka akan memenuhi Gerbang Pertama, satu demi satu, seperti pasukan baris-berbaris.”

“*Bagaimana mereka bisa tega melakukannya?*” tanya Shoto, suara anak-anaknya dipenuhi amarah. Dia memandang kakaknya. “Ini tidak adil. Mereka tidak bermain secara adil.”

“Mereka tidak perlu. Tak ada hukum di OASIS, adikku,” kata Daito. “Sixer bisa melakukan apa pun yang mereka mau. Mereka takkan berhenti, kecuali ada yang menghentikan mereka.”

“Sixer tidak punya kehormatan,” kata Shoto, marah.

“Kalian tidak tahu apa-apa,” kata Aech. “Itu sebabnya Parzival dan aku mengajak kalian semua bertemu di sini.” Dia memandangku. “Z, kau mau memberitahu mereka apa yang terjadi?”

Aku mengangguk lalu memandang yang lain. Pertama-tama, aku memberitahu mereka surel yang kuterima dari IOI. Mereka semua menerima undangan yang sama, tapi secara bijaksana mengabaikan undangan itu. Kemudian aku menjelaskan secara mendetail percakapanku dengan Sorrento, berusaha bercerita selengkap-lengkapnyanya. Akhirnya, aku memberitahu mereka bagaimana percakapan kami berakhir dengan bom yang diledakkan di alamat rumahku. Saat aku selesai bercerita, semua avatar di hadapanku terenyak kaget.

“Ya Tuhan,” bisik Art3mis. “Sungguhan? Mereka berusaha membunuhmu?”

“Ya. Mereka sudah berhasil kalau aku ada di rumah. Aku hanya beruntung.”

“Sekarang kalian tahu seberapa jauh para Sixer bisa melakukan apa saja untuk menghentikan kita melawan mereka demi mendapatkan Easter egg, kata Aech. “Kalau mereka bisa mengetahui lokasi salah satu dari kita, kita mampu.”

Aku mengangguk. Jadi kalian harus berjaga-jaga dan waspada dalam melindungi dirimu dan identitas kalian,” kataku. “Kalau kalian belum melakukannya, lakukan secepatnya.”

Mereka semua mengangguk. Ada keheningan panjang lagi.

“Masih ada satu hal yang tak kumengerti,” kata Art3mis beberapa saat kemudian. “Bagaimana Sixer bisa tahu untuk mencari kuburan di Ludus? Apakah ada yang membocorkannya pada mereka?” Dia memandang kami satu per satu, tapi tak terdengar nada menuduh dalam suaranya.

“Mereka pasti membaca desas-desus tentang Parzival dan Aech yang diposting di forum *gunter*,” kata Shoto. “Itu juga cara kami bisa mencari ke sana.”

Daito mengernyit, meninju bahu adiknya. “Sudah kubilang supaya tidak banyak omong, dasar bawel,” desisnya. Shoto terlihat malu lalu diam.

“Desas-desus apa?” tanya Art3mis. Dia memandangku. “Dia bicara tentang apa? Aku tidak punya waktu untuk memeriksa forum pesan beberapa hari belakangan ini.”

“Ada beberapa postingan yang dibuat oleh sejumlah *gunter* yang mengaku mengenal Parzival dan Aech, mengatakan bahwa mereka sama-sama bersekolah di Ludus.” Daito memandang aku dan Aech. “Aku dan adikku sudah mencari Kuburan Angker selama dua tahun terakhir. Kami menjelajahi puluhan dunia untuk mencarinya. Tapi tak pernah terpikir oleh kami untuk mencari di Ludus. Hingga kami dengar kalian bersekolah di sana.”

“Aku tak pernah merasa bersekolah di Ludus adalah sesuatu yang harus dirahasiakan,” kataku. “Jadi aku berterus terang soal itu.”

“Ya, kami beruntung kau tidak merahasiakannya,” kata Aech. Dia memandang yang lain. “Parzival juga membocorkan lokasi kuburan tanpa sengaja. Aku tak pernah berpikir untuk mencarinya di Ludus, sampai namanya muncul di Papan Skor.”

Daito menyenggol adiknya, lalu mereka berdua menghadapku lalu menjura. “Kau orang pertama yang menemukan tempat persembunyian kuburan itu, jadi kami berterima kasih padamu karena membawa kami menemukannya juga.”

Aku balas menjura. “Terima kasih, teman-teman. Tapi sebetulnya, Art3mis yang menemukannya pertama kali. Menemukan-seorang diri. Sebulan sebelum aku berhasil.”

“Ya, walaupun aku lebih dulu,” kata Art3mis. “Aku tidak bisa mengalahkan jerangkong hidup itu dalam permainan Joust. Aku sudah berusaha selama berminggu-minggu saat berandal ini muncul dan berhasil dalam usaha pertamanya.” Art3mis menjelaskan bagaimana cara kami bertemu dan bagaimana dia berhasil mengalahkan sang raja keesokan harinya, tepat setelah server diset ulang selewat tengah malam.

“Aku harus berterima kasih pada Aech atas keahlianku bermain Joust,” kataku. “Kami sering memainkannya di Basement ini. Itu satu-satunya alasan aku bisa mengalahkan sang raja pada usaha pertama.”

“Aku juga,” kata Aech. Dia mengulurkan tangannya dan kami saling membenturkan kepala tinju.

Daito dan Shoto tersenyum. “Kami juga begitu,” kata Daito. “Aku dan adikku sudah bermain Joust melawan satu sama lain selama bertahun-tahun, karena permainan itu disebut dalam *Almanak Anorak*.”

“Bagus,” kata Art3mis, mengangkat kedua tangannya. “Bagus buat kalian berdua. Kalian sudah menyiapkan diri lebih dulu. Aku gembira untuk kalian. Hebat.” Dia melepas bunyi tepuk tangan sindiran, sehingga membuat semua orang tertawa. “Sekarang, bisa kita lanjutkan pertemuan Kelompok Penggemar Bersama ini dan membahas topik utama kita?”

“Tentu,” kata Aech, tersenyum. “Apa topik utama kita?”

“Sixer!” seru Art3mis.

“Benar! Ya, tentu saja!” Aech memijat tengukunya sambil menggigit bibir bawahnya, kebiasaan yang kerap dilakukannya saat berpikir keras. “Kau bilang mereka menemukan kuburan itu kurang dari satu jam yang lalu, kan? Jadi tidak lama lagi, mereka akan sampai ke ruang takhta dan menghadapi sang jerangkong hidup. Menurutmu apa yang akan terjadi saat beberapa avatar memasuki ruang makam pada saat yang sama?”

Aku menoleh memandang Daito dan Shoto. “Nama kalian muncul di Papan Skor pada hari yang sama, hanya selang beberapa menit. Kalian memasuki ruang takhta bersama-sama, ya?”

Daito mengangguk, “Ya,” katanya. “Dan kami melangkah ke dua podium, dua raja muncul, melawan kami masing-masing.”

“Bagus,” kata Art3mis. “Jadi bisa saja ratusan Sixer bermain Joust untuk mendapatkan Kunci Tembaga pada saat bersamaan. Atau bisa saja ribuan sekaligus.”

“Ya,” kata Shoto. “Tapi untuk mendapatkan kunci, setiap Sixer harus mengalahkan raja jerangkong hidup dalam Joust, yang kita tahu bukan hal yang mudah untuk dilakukan.”

“Sixer menggunakan peralatan yang sudah dimodifikasi,” katanya. “Sorrento memamerkannya padaku. Mereka merancangnyanya sedemikian rupa sehingga para pengguna bisa mengendalikan avatar-avatars yang lain. Jadi mereka bisa menggunakan para pe-

main Joust terbaik mereka untuk mengendalikan setiap avatar Sixer selama bertanding melawan Acecerak. Bergantian.”

“Dasar bajingan-bajingan curang,” kata Aech.

“Para Sixer tidak punya kehormatan,” kata Daito, menggeleng.

“Ya,” kata Art3mis, memutar bola matanya. “Kita sudah tahu itu.”

“Lebih parahnya lagi,” kataku. “Setiap Sixer memiliki tim pendukung yang terdiri atas pakar Halliday, jagoan permainan video, dan para pemecah sandi yang siaga membantu mereka dalam mengatasi setiap tantangan dan memecahkan teka-teki yang mereka hadapi. Bermain simulasi *WarGames* pasti mudah buat mereka. Akan ada yang menginformasikan dialog-dialog itu pada mereka.”

“Tidak bisa dipercaya,” gumam Aech. “Bagaimana kita bisa bersaing dengan semua itu?”

“Kita tidak bisa menyaingi mereka,” kata Art3mis. “Setelah mereka mendapatkan Kunci Tembaga, mereka mungkin akan menemukan lokasi Gerbang Pertama secepat kita menemukannya. Tak butuh waktu lama bagi mereka untuk menyusul kita. Setelah mereka mendapatkan teka-teki Kunci Giok, para suruhan itu akan bekerja tanpa henti untuk memecahkannya.”

“Kalau mereka menemukan tempat persembunyian Kunci Giok sebelum kita, mereka juga akan memasang barikade di sana,” kataku. “Dan nasib kita berlima akan sama seperti semua orang lainnya di luar sana.”

Art3mis mengangguk. Aech menendang meja karena kesal. “Ini sama sekali tidak adil,” katanya. “Para Sixer punya keuntungan besar terhadap kita semua. Mereka memiliki persediaan uang, senjata, kendaraan, dan avatar yang tak terbatas. Ada ribuan orang yang bekerja sama di sana.”

“Benar,” kataku. “Dan kita bekerja sendiri-sendiri. Yah, kecuali kalian berdua.” Aku mengedik kepada Daito dan Shoto. “Tapi kalian paham maksudku. Mereka menang jumlah dan sumber daya, dan akan berlangsung seperti itu terus.”

“Apa usulmu?” tanya Daito. Dia tampak tidak nyaman.

“Aku tidak mengusulkan apa-apa,” kataku. “Aku hanya menyampaikan fakta, seperti yang bisa kalian lihat sendiri.”

“Baguslah,” kata Daito. “Karena kukira kau hendak mengajak kita berlima membentuk semacam aliansi.”

Aech memandangnya dengan saksama. “Memangnya kenapa? Apakah itu ide yang buruk?”

“Ya, buruk,” kata Daito tegas. “Aku dan adikku berburu bersama. Kami tidak mau dan tidak butuh bantuan kalian.”

“O ya?” kata Aech. “Belum lama tadi, kau mengaku bahwa kau butuh bantuan Parzival untuk menemukan Kuburan Angker.”

Mata Daito menyipit. “Pada akhirnya kami juga akan menemukannya.”

“Ya, benar,” kata Aech. “Mungkin kau menemukannya juga *lima tahun lagi*.”

“Sudahlah, Aech,” kataku, menghentikan mereka. “Pertenggaran ini tak ada manfaatnya.”

Aech dan Daito saling mendelik dalam diam, sementara Shoto memandang bingung kakaknya. Art3mis hanya berdiri di belakang dan mengamati, menunjukkan wajah geli.

“Kami tidak datang kemari untuk dihina,” kata Daito akhirnya. “Kami pergi saja.”

“Tunggu, Daito,” kataku. “Tunggu sebentar. Mari kita bicarakan. Kita sebaiknya tidak berpisah sebagai musuh. Kita berada di pihak yang sama di sini.”

“Tidak,” kata Daito. “Kita tidak di pihak yang sama. Kalian semua orang asing. Bisa saja salah satu dari kalian adalah mata-mata Sixer.”

Art3mis tertawa terbahak-bahak mendengarnya, lalu menutup mulutnya. Dia mengabaikan Art3mis. “Ini tidak ada gunanya,” kata Daito. “Hanya satu orang yang bisa menjadi orang pertama mendapatkan Easter egg itu dan memenangkan hadiahnya,” kata Daito. “Dan orang itu adalah aku atau adikku.”

Setelah itu, Daito dan Shoto langsung keluar dari jaringan.

“Bagus sekali,” kata Art3mis, setelah avatar mereka lenyap.

Aku mengangguk. “Ya, bagus, Aech. Cara yang bagus menjalin hubungan.”

“Apa yang *kulakukan*?” tanya Aech membela diri. “Daito bersikap menyebalkan! Lagi pula, kita juga tidak mengajak mereka bergabung membentuk tim. Aku sudah jelas bermain sendirian. Kau juga. Dan Art3mis juga tampaknya tipe penyendiri.”

“Betul sekali,” kata Art3mis, menyeringai. “Tapi bergabung bersama melawan Sixer adalah pendapat yang bagus.”

“Mungkin,” kata Aech. “Tapi coba kaupikir. Kalau kau menemukan Kunci Giok sebelum kami menemukannya, apakah kau akan bermurah hati dan memberitahu kami lokasinya?”

Art3mis mendengus. “Tentu tidak.”

“Aku juga tidak,” kata Aech. “Jadi tidak ada gunanya di sini kita membahas soal bergabung bersama.”

Art3mis mengangkat bahu. “Kalau begitu, pertemuan kita di sini sudah selesai. Aku sebaiknya pergi juga.” Art3mis mengedip padaku. “Waktu berlalu. Ya kan, *boys*?”

“Tik-tok,” kataku.

“Semoga beruntung, teman-teman.” Dia melambai pada kami. “Sampai ketemu lagi.”

“Sampai ketemu lagi,” kami menjawab berbarengan.

Aku melihat avatarnya perlahan-lahan menghilang, lalu menoleh melihat Aech tersenyum padaku. “Kenapa kau nyengir seperti itu?” tanyaku.

“Kau naksir dia, ya?”

“Siapa? Art3mis? Tidak...”

“Jangan mengingkarinya, Z. Kau memandangnya dengan tatapan bodoh sepanjang dia di sini.” Aech bergaya dengan menangkap kedua tangannya ke dada lalu mengedip-ngedipkan matanya seperti film bisu zaman kuno. “Aku merekam seluruh percakapan tadi. Kau mau aku memutarinya untukmu, supaya kau bisa melihat betapa konyolnya dirimu?”

“Jangan jadi orang menyebalkan.”

“Aku paham kok,” kata Aech. “Cewek itu cakep banget.”

“Apakah kau sudah berhasil dengan teka-teki barunya?” kataku, sengaja mengubah topik percakapan. Quatrain tentang Kunci Giok?”

“Quatrain?”

“Puisi yang terdiri atas empat baris, dengan ketukan baris berima dan ada yang tidak,” ulangku. “Itu disebut sajak kuartet atau Quatrain.”

Aech memutar bola matanya. “Kau berlebihan.”

“Apa? Itu istilah tepatnya, bodoh!”

“Itu cuma teka-teki. Dan belum. Aku belum beruntung memecahkannya.”

“Aku juga belum,” kataku. “Mungkin kita tidak seharusnya saling mencela di sini. Waktunya berpikir keras.”

“Aku sependapat,” katanya. “Tapi...”

Tepat pada saat itu, setumpuk buku komik di sisi ruangan yang lain terjatuh dari meja tempatnya ditumpuk, hingga be-

rantakan di lantai. Seakan ada sesuatu yang menjatuhkannya. Aku dan Aech sama-sama terlonjak kaget, lalu bertukar pandang kebingungan.

“Apa itu?” kataku.

“Aku tidak tahu.” Aech berjalan menghampiri meja dan memperhatikan komik-komiknya yang berantakan. “Mungkin ada kerusakan di peranti lunaknya atau semacam itu?”

“Aku tidak pernah melihat kerusakan peranti lunak dalam ruang ngobrol seperti itu,” kataku, memperhatikan ruangan kosong. “Mungkinkah ada orang lain di sini? Avatar tak kasatmata yang menguping percakapan kita?”

Aech memutar bola matanya. “Tidak mungkin, Z,” katanya. “Kau terlalu paranoid. Ini ruang ngobrol pribadi yang terenkripsi. Tak ada yang bisa masuk kemari tanpa izin. Kau tahu itu.”

“Benar,” kataku, masih ketakutan.

“Tenang saja. Cuma kerusakan kecil.” Dia menaruh tangannya di bahu. “Dengar. Beritahu aku kalau kau berubah pikiran tentang pinjaman uang. Atau tempat tinggal sementara. Oke?”

“Aku akan baik-baik saja,” kataku. “Tapi, terima kasih, *amigo*.”

Kami saling membenturkan tinju lagi, seperti Wonder Twins yang hendak mengaktifkan kekuatan mereka.”

“Sampai ketemu lagi. Semoga beruntung, Z.”

“Kau juga, Aech.”

0016

Beberapa jam kemudian, tempat-tempat kosong di Papan Skor mulai terisi, satu demi satu, berurutan. Bukan nama avatar, tapi nomor karyawan IOI. Masing-masing dengan tambahan skor 5.000 poin (yang sepertinya sudah menjadi skor tambahan tetap bila memperoleh Kunci Tembaga); kemudian skor mereka bertambah 100.000 beberapa jam kemudian, setelah Sixer menyelesaikan Gerbang Pertama. Pada akhir hari, Papan Skor terlihat seperti ini:

SKOR TERTINGGI:

1. Parzival	110.000	卩
2. Art3mis	109.000	卩卩
3. Aech	108.000	卩卩卩
4. Daito	107.000	卩卩卩卩
5. Shoto	106.000	卩卩卩卩卩
6. IOI-655321	105.000	卩卩卩卩卩卩
7. IOI-643187	105.000	卩卩卩卩卩卩
8. IOI-621671	105.000	卩卩卩卩卩卩
9. IOI-678324	105.000	卩卩卩卩卩卩
10. IOI-637330	105.000	卩卩卩卩卩卩

Aku mengenali karyawan Sixer yang berada di urutan pertama, karena aku melihatnya di seragam Sorrento. Dia mungkin

berkeras agar avatarnya menjadi yang pertama memperoleh Kunci Tembaga dan melewati gerbang. Tapi aku sulit percaya dia berhasil melakukannya seorang diri. Tidak mungkin dia jago bermain Joust. Atau hafal *WarGames* luar kepala. Tapi aku tahu dia tidak perlu bisa melakukannya seorang diri. Saat dia menghadapi rintangan yang tak bisa diatasinya, seperti untuk menang Joust, dia bisa melepas kendali avatarnya kepada salah satu bawahannya. Dan selama tantangan *WarGames* mungkin ada orang yang membisikkan dialog pada Sorrento melalui peralatan canggihnya yang sudah dimodifikasi.

Setelah sepuluh tempat di Papan Skor terisi, makin lama makin banyak avatar yang tercantum di sana. Tidak lama kemudian, dua puluh nama tercantum di sana. Kemudian tiga puluh. Dalam hitungan dua puluh empat jam, lebih dari enam puluh Sixer berhasil menyelesaikan Gerbang Pertama.

Sementara itu, Ludus menjadi tempat tujuan populer di OASIS. Terminal-terminal transportasi di seantero planet diisi para *gunter* yang menciptakan kekacauan dan masalah di setiap sekolah. Dewan Sekolah Negeri OASIS melihat kemungkinan buruk yang bakal terjadi, dan mereka segera memutuskan untuk mengevakuasi Ludus dan memindahkan semua sekolah yang ada di sana ke tempat yang baru. Ludus II, planet buatan baru yang sama persis, diciptakan di sektor yang sama, tidak jauh dari Ludus aslinya. Semua siswa diberi libur sehari oleh sekolah sementara mereka membuat salinan program planet asli untuk ditempatkan ke lokasi baru (tanpa ada program berisi Kuburan Angker, yang entah bagaimana bisa ditambahkan Halliday diam-diam pada planet aslinya). Kelas dilanjutkan keesokan harinya di Ludus II, dan Ludus dijarah habis dan diperebutkan oleh para Sixer dan *gunter*.

Tersebar berita bahwa para Sixer membangun tenda di sekitar bukit di dalam hutan yang terpencil. Lokasi persis kuburan itu sudah tersebar di forum-forum pesan malam itu, lengkap dengan cuplikan layar yang memperlihatkan medan daya yang dibangun para Sixer agar orang-orang tidak bisa masuk ke kuburan. Cuplikan-cuplikan layar itu juga dengan jelas memperlihatkan pola susunan batu yang membentuk tengkorak di puncak bukit. Hanya dalam hitungan jam, kaitan antara modul *Kuburan Angker* dari D&D diposting oleh sema *gunter* di forum pesan. Kemudian masuk ke saluran berita.

Semua klan *gunter* yang besar segera bersatu padu untuk menyerang medan daya Sixer habis-habisan, mencoba segala cara yang terpikirkan oleh mereka untuk meruntuhkannya atau mencari celahnya. Para Sixer juga memasang alat pengacau teleportasi, untuk mencegah siapa pun masuk ke dalam medan daya dengan menggunakan sarana teknologi. Mereka juga menempatkan para penyihir level tinggi di sekitar kuburan. Mereka memasang sihir nonstop, membuat orang lain tidak bisa menggunakan kekuatan sihirnya di sana. Hal ini untuk mencegah medan daya mereka ditembus dengan kekuatan sihir.

Klan-klan mulai membombardir medan daya terluar dengan berbagai roket, meriam, nuklir, dan kata-kata makian. Mereka bersiaga di kuburan sepanjang malam, tapi sampai keesokan paginya, kedua medan daya itu tetap utuh.

Dalam keputusan, klan-klan itu memutuskan untuk menggunakan persenjataan berat. Mereka menggabungkan sumber daya mereka dan membeli dua bom antimateri di eBay, yang sangat mahal dan sangat kuat ledakannya. Mereka meledakkan bom itu secara beruntun, hanya jeda beberapa detik. Bom pertama menghancurkan medan pelindung paling luar dan bom

kedua menghancurkan seluruhnya. Pada saat kedua medan daya lumpuh, ribuan *gunter* (semuanya tak ada yang terluka, karena berada di zona non-PvP) menyerbu masuk ke kuburan dan menyumbat jalan ke lorong-lorong di bawah tanah. Tidak lama kemudian, ribuan *gunter* (dan Sixer) memenuhi ruang makam, siap berhadapan dengan raja jerangkong hidup untuk bertanding Joust. Begitu banyak raja yang muncul, satu raja untuk setiap avatar yang menginjak podium. Sembilan puluh lima persen *gunter* yang melawannya kalah dan tewas. Tapi beberapa *gunter* berhasil, dan di bagian bawah Papan Skor, setelah Lima Besar dan puluhan nomor karyawan IOI, nama-nama avatar mulai muncul. Dalam hitungan hari, daftar nama avatar di Papan Skor sudah lebih dari seratus.

Sekarang area itu penuh dengan *gunter*, dan Sixer sudah tidak bisa lagi memasang medan daya. Para *gunter* bersatu padu menyerang mereka, menghancurkan kapal-kapal mereka serta berbagai peralatan milik para Sixer yang tampak di depan mata. Jadi para Sixer berhenti memasang barikade, tapi mereka tetap mengirim avatar-avatars masuk ke Kuburan Angker untuk mengambil Kunci Tembaga. Tak ada yang bisa dilakukan siapa pun untuk menghentikan mereka.

...

Pada hari ledakan di tumpukan trailer, ada satu berita singkat tentang kejadian itu di saluran berita lokal. Mereka memperlihatkan cuplikan-cuplikan video para relawan mencari-cari korban di antara reruntuhan. Kebanyakan dari korban tidak bisa dikenali lagi.

Tampaknya Sixer juga menaruh banyak bahan kimia dan peralatan untuk memproduksi narkoba, sehingga kejadiannya seolah-olah ada pabrik narkoba di salah satu trailer yang meledak.

Usaha mereka berhasil baik. Polisi tidak menyelidiki lebih lanjut. Tumpukan trailer sangat padat di sekitar reruntuhan dan trailer-trailer yang hangus terbakar sehingga membersihkan lokasi kejadian dengan mobil derek tua justru akan berbahaya. Mereka membiarkan saja bekas reruntuhan itu di sana, agar perlahan-lahan hancur sendiri karena karat.

Ketika bayaran pertama masuk ke rekeningku, aku membeli tiket bus untuk sekali jalan ke Columbus, Ohio, yang dijadwalkan berangkat jam delapan pagi besok. Aku membayar lebih untuk duduk di kelas utama, yang memiliki kursi lebih nyaman dan internet berkecepatan tinggi. Aku berencana untuk menghabiskan perjalanan panjang ke arah timur dengan masuk ke OASIS.

Setelah tiket perjalanan selesai dipesan, aku menyusun semua yang kumiliki di tempat persembunyianku dan mengemas barang-barang yang ingin kubawa ke dalam ransel tua. Konsol OASIS standar keluaran sekolah, visor, dan sarung tanganku. Cetakan *Almanak Anorak* yang sudah lecek. Cawan diariku. Beberapa pakaian. Laptopku. Barang-barang yang lain kutinggal.

Saat malam tiba, aku merangkak keluar dari van, menguncinya, dan melempar kuncinya ke barang-barang rongsokan. Kemudian aku membopong ransel dan berjalan keluar dari tumpukan trailer untuk terakhir kalinya. Aku tak pernah menoleh ke belakang.

Aku berjalan ke jalan yang ramai dan berhasil menghindari dari penodongan dalam perjalanan ke terminal bus. Kios layanan yang tampak kumuh ada di dalam pintu terminal, dan setelah pemindaian retina, kios itu mengeluarkan tiketku. Aku duduk di tempat tunggu, membaca salinan *Almanak*-ku, sampai saatnya tiba untuk naik bus.

Busnya dua tingkat, berlapis baja, jendela-jendela antipeluru,

dan atap panel surya. Ini adalah benteng yang bergerak. Aku duduk di dekat jendela, dua baris di belakang sopir, yang terlindung dalam kotak Plexiglas antipeluru. Tim yang terdiri atas enam penjaga bersenjata berada di tingkat atas bus, untuk melindungi kendaraan dan para penumpangnya dari pembajakan dari para preman jalanan atau perompak—kemungkinan itu ada setelah kami memasuki wilayah-wilayah tak bertuan yang berada di luar kota-kota besar.

Semua kursi bus terisi. Sebagian besar penumpang memasang visor mereka setelah duduk. Aku tidak langsung memakai punya-ku. Aku menghabiskan waktu melihat kota kelahiranku perlahan-lahan makin jauh ketika bus melaju melewati lautan kincir angin yang mengelilingi kotaku.

Mesin bus mengebut dengan kecepatan tujuh puluh kilometer per jam, tapi karena jalan tol lintas negara bagian amat buruk dan bus harus berhenti berkali-kali di tempat pengisian listrik, aku baru tiba di tempat tujuan beberapa hari kemudian. Aku menghabiskan hampir sepanjang waktu itu untuk masuk ke OASIS, menyiapkan hidup baruku.

Urusan pertama yang harus kubereskan adalah menciptakan identitas baru. Ini tidak sulit, karena aku sudah punya banyak uang. Di OASIS, kau bisa membeli informasi apa saja kalau kau tahu ke mana harus mencari dan siapa yang harus kautanya, dan jika kau tidak keberatan melanggar hukum. Ada banyak orang yang putus asa dan korup yang bekerja di bidang pemerintahan (dan di setiap perusahaan besar), dan orang-orang ini sering menjual informasi di pasar gelap OASIS.

Statusku sebagai *gunter* ternama di dunia membuatku memiliki kredibilitas di dunia bawah tanah, dan membantuku memperoleh akses ke situs eksklusif yang melelang data ilegal, yang

dikenal dengan nama L33t Ha0rz Warezhauz, dan dengan sejumlah uang yang tidak terlalu mahal, aku bisa membeli serangkaian akses dan kata sandi untuk masuk ke basis data Daftar Warga Negara Amerika Serikat (USCR). Dengan menggunakan akses itu, aku bisa masuk ke basis data dan mengakses profil warga negara, yang dibuat saat aku mendaftar ke sekolah. Aku menghapus sidik jari dan pola retinaku, lalu menggantinya dengan milik seseorang yang sudah meninggal (ayahku). Kemudian aku menyalin sidik jari dan pola retinaku ke profil identitas baru yang kuciptakan, dengan nama Bryce Lynch. Aku membuat Bryce berusia dua puluh dua tahun dan memberinya nomor Jaminan Sosial baru, dan kualitas kredit yang tak tercela, serta sarjana Ilmu Komputer. Saat aku mau menjadi diriku yang lama lagi, yang perlu kulakukan hanyalah menghapus identitas Lynch dan menyalin sidik jari serta pola retinaku kembali ke file asliku.

Setelah identitasku berhasil dibuat, aku mulai mencari iklan apartemen yang cocok di wilayah Columbus dan menemukan kamar di hotel tua bertingkat tinggi yang tidak mahal harga sewanya. Hotel itu menjadi bangunan bersejarah dari masa-masa ketika orang-orang melakukan perjalanan secara fisik untuk urusan bisnis dan liburan. Kamar-kamar di hotel itu telah diubah menjadi apartemen-apartemen satu kamar yang efisien, dan setiap unitnya telah dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan khusus *gunter* penuh waktu. Tempat semacam itu yang kuinginkan. Biaya sewa yang murah, sistem keamanan canggih, akses listrik yang stabil dan dapat diandalkan semampu yang bisa kubayar. Tempat ini juga memiliki koneksi internet tercepat dan teraman, karena bukan disediakan oleh IOI atau salah satu anak perusahaannya. Aku pasti bakal dikejar ketakutan mereka bakal memonitor koneksiku atau melacak jejakku. Aku akan aman di sini.

Aku bicara dengan agen penyewa melalui internet, dan dia menunjukkan tempat tinggal baruku secara virtual. Tempatnya tampak sempurna aku menyewa kamar itu dengan nama baruku dan membayar enam bulan di muka. Bayaran itu akan membuat agen tersebut tutup mulut.

...

Kadang-kadang, pada larut malam, ketika bus perlahan berjalan di jalan tol yang buruk, aku melepas visorku dan memandang ke luar jendela. Aku tak pernah pergi dari Oklahoma City, dan aku penasaran untuk melihat seperti apa pemandangan di tempat lain. Tapi pemandangannya suram, dan setiap kota yang padat penduduk dan mulai kumuh yang kami lewati tampak serupa.

Akhirnya, setelah melalui jalan raya yang seakan berbulan-bulan lamanya, gedung pencakar langit Columbus tampak di cakrawala, berkilau seperti dongeng tentang Oz yang berada di ujung jalan berbatu kuning. Kami tiba sekitar matahari terbenam, dan aku baru pertama kali melihat cahaya listrik membakar kota sedemikian rupa. Aku pernah membaca bahwa panel surya raksasa dipasang mengelilingi kota, ditambah dengan dua pabrik pembangkit listrik *heliostat* di pinggiran kota. Panel surya dan *heliostat* itu menyerap cahaya matahari sepanjang hari, menyimpannya, dan memancarkannya kembali setiap malam.

Ketika kami tiba di terminal bus Columbus, koneksi OASIS-ku terputus. Ketika aku melepaskan visor dan beranjak keluar dari bus bersama penumpang-penumpang lain, kenyataan dari keadaan yang kuhadapi mulai merasuk ke kesadaranku. Aku adalah buronan, hidup dengan nama samaran. Orang-orang berkuisa mencariku. Orang-orang yang menginginkanku mati.

Ketika aku melangkah keluar dari bus, mendadak aku merasa

ada beban berat menimpa dadaku. Aku sulit bernapas. Mungkin aku mengalami serangan panik. Aku memaksa diriku untuk menarik napas dalam-dalam dan berusaha menenangkan diri. Aku hanya perlu tiba ke apartemen baruku, menyiapkan peralatan, dan masuk kembali ke OASIS. Kemudian segalanya akan lebih baik. Aku akan kembali ke lingkungan yang kukenal. Aku akan aman.

Aku memanggil taksi otomatis dan memasukkan alamat baruku ke layar sentuh. Suara komputer menginformasikan bahwa perjalananku akan memakan waktu kurang-lebih tiga puluh dua menit berdasarkan kondisi lalu lintas saat ini. Sepanjang perjalanan, aku memandang ke luar jendela taksi, melihat jalanan yang gelap. Aku masih merasa pusing dan gelisah. Aku terus-menerus melihat jarak tempuh untuk mengetahui berapa lama lagi aku tiba di tujuan. Akhirnya, taksi berhenti di depan gedung apartemenku, gedung tunggal raksasa di tepi Sungai Scioto, tepat di tepi permukiman kumuh Twin Rivers. Aku memperhatikan bagian luar gedung yang sudah berubah warna, tempat yang dulunya logo Hilton berada, ketika masih zamannya gedung ini menjadi hotel.

Aku membayar ongkos taksi dengan menempelkan ibu jariku lalu ke mesin pembayaran lalu keluar dari taksi. Lalu aku melihat ke sekelilingku sekali lagi, menghirup udara segar terakhir, lalu membawa tasku masuk lewat pintu depan dan berjalan ke lobi. Ketika aku melangkah ke gerbang pemeriksaan keamanan, mereka memindai sidik jari dan pola retinaku, dan nama baruku muncul di monitor. Lampu hijau menyala dan gerbang pintu terbuka, mengizinkanku lanjut berjalan ke elevator.

Apartemenku berada di lantai empat puluh dua, nomor 4211. Kunci pengaman di luar pintu memerlukan pemindaian retina

lagi. Kemudian pintu terbuka dan lampu bagian dalam apartemen menyala. Tidak ada perabot di ruang berbentuk kotak itu, dan hanya ada satu jendela. Aku melangkah ke dalam, menutup pintu, dan menguncinya. Dalam hati aku bersumpah takkan melangkah keluar lagi sebelum aku menyelesaikan pencarianku. Aku akan meninggalkan dunia nyata sepenuhnya sampai aku menemukan Easter egg.

Level Dua

Aku tidak tergila-gila pada dunia nyata,
tapi itu masih satu-satunya tempat untuk
memperoleh makanan yang lumayan.

-Groucho Marx

0017

Art3mis: Kau di sana?

Parzival: Ya! Hei! Aku tidak percaya kau akhirnya menanggapi permintaan obrolanku.

Art3mis: Hanya untuk memintamu berhenti. Ide yang buruk kalau kita mulai ngobrol.

Parzival: Kenapa? Kupikir kita berteman.

Art3mis: Kau sepertinya cowok yang baik. Tapi kita pesaing. Rival. Musuh bebuyutan. Kau tahu maksudku.

Parzival: Kita tidak perlu ngobrol tentang hal yang berkaitan dengan Perburuan...

Art3mis: Segalanya berkaitan dengan Perburuan.

Parzival: Ayolah. Paling tidak, kita coba dulu. Mari kita mulai. Hai, Art3mis! Apa kabar?

Art3mis: Baik. Terima kasih sudah menanyakan kabar. Bagaimana kabarmu?

Parzival: Luar biasa. Kenapa kita menggunakan cara ngobrol kuno hanya dengan teks begini? Aku bisa membuat ruang ngobrol virtual untuk kita.

Art3mis: Aku lebih suka begini.

Parzival: Kenapa?

Art3mis: Coba kau ingat lagi, aku biasanya suka ngoceh kalau bicara. Saat aku harus mengetikkan apa yang ingin kukatakan, aku jadi tidak terlalu bawel.

Parzival: Menurutku kau tidak bawel. Kau memikat.

Art3mis: Apakah kau baru saja menggunakan kata "memikat"?

Parzival: Apa yang kuketik bisa kaubaca di depanmu, kan?

Art3mis: Manis sekali. Tapi kau penuh omong kosong.

Parzival: Aku sepenuhnya serius dengan segenap hati.

Art3mis: Jadi, bagaimana hidupmu berada di urutan paling atas Papan Skor, jagoan? Sudah bosan jadi terkenal?

Parzival: Aku tidak merasa terkenal.

Art3mis: Kau bercanda? Seluruh dunia ingin tahu siapa kau sebenarnya. Kau ngetop sekali.

Parzival: Kau juga sama terkenalnya denganku. Kalau aku begitu ngetopnya, kenapa media selalu menggambarkanku sebagai manusia kutu buku yang tak pernah mandi dan tak pernah keluar rumah?

Art3mis: Kau melihat lelucon SNL tentang kita ya?

Parzival: Ya. Kenapa semua orang berasumsi aku orang sinting yang tak pernah bergaul?

Art3mis: Kau bergaul?

Parzival: Ya! Mungkin. Oke, tidak. Tapi aku sangat menjaga kebersihan tubuh.

Art3mis: Paling tidak mereka tepat menebak jenis kelaminmu. Semua orang mengira aku lelaki dalam kehidupan nyata.

Parzival: Itu karena *gunter* kebanyakan lelaki, dan mereka tidak bisa berpikir bahwa ada perempuan yang telah mengalahkan dan/atau lebih pintar daripada mereka.

Art3mis: Aku tahu. Manusia-manusia ketinggalan zaman.

Parzival: Jadi kau memberitahuku kau aslinya perempuan? Dalam kehidupan nyata.

Art3mis: Kau seharusnya sudah bisa menebaknya sendiri, detektif jagoan.

Parzival: Memang. Sudah.

Art3mis: Benarkah?

Parzival: Ya. Setelah menganalisis data yang tersedia, aku menyimpulkan kau pasti perempuan.

- Art3mis: Kenapa begitu?
- Parzival: Karena aku tidak mau mengetahui bahwa aku naksir pada lelaki tua bernama Chuck yang beratnya 150 kilogram dan tinggal di ruang bawah tanah rumah ibunya di pinggir kota Detroit.
- Art3mis: Kau naksir padaku?
- Parzival: Kau seharusnya sudah bisa menebaknya sendiri, detektif jagoan.
- Art3mis: Bagaimana kalau aku cewek bernama Charlene yang beratnya 150 kilogram, dan tinggal di ruang bawah tanah rumah ibunya di pinggir kota Detroit? Apakah kau masih naksir padaku?
- Parzival: Aku tidak tahu. Apakah kau tinggal di ruang bawah tanah rumah ibumu?
- Art3mis: Tidak.
- Parzival: Ya. Kalau begitu aku mungkin masih naksir.
- Art3mis: Jadi aku harus percaya bahwa kau tipe cowok mitos yang hanya peduli pada kepribadian perempuan, dan tidak peduli pada tampilan fisiknya?
- Parzival: Kenapa kau berasumsi aku lelaki?
- Art3mis: Aduh. Itu sudah jelas. Aku hanya mendapat getaran-cowok darimu.
- Parzival: Getaran-cowok? Seperti apa, apakah aku menggunakan susunan kalimat maskulin atau semacam itu?
- Art3mis: Jangan mengubah topik. Jadi kau naksir aku?
- Parzival: Aku naksir padamu sebelum kita bertemu. Karena membaca blogmu dan melihat sudut pandangmu. Aku sudah mengintaimu di dunia siber selama bertahun-tahun.
- Art3mis: Tapi kau masih belum tahu apa-apa tentang aku. Atau seperti apa kepribadianku.
- Parzival: Ini OASIS. Kita ada di sini hanya berdasarkan kepribadian mental.
- Art3mis: Maaf, aku tidak setuju. Segala yang kita tampilkan dalam persona daring disaring melalui avatar kita, yang membuat kita bisa mengendalikan bagaimana penampilan dan suara kita terhadap

- orang lain. OASIS membuatmu bisa menjadi siapa pun yang kau mau. Itu sebabnya semua orang kecanduan OASIS.
- Parzival: Jadi, dalam kehidupan nyata, kau tidak seperti orang yang kutemui malam itu di kuburan?
- Art3mis: Itu hanya satu sisi diriku. Sisi yang kupilih untuk kutampilkan padamu.
- Parzival: Aku suka sisi itu. Dan kalau kau menunjukkan sisi-sisimu yang lain, aku yakin aku juga akan menyukainya.
- Art3mis: Kau mudah saja mengatakannya sekarang. Tapi aku tahu bagaimana cara kerjanya. Cepat atau lambat, kau akan meminta foto asliku.
- Parzival: Aku bukan tipe orang yang suka meminta. Lagi pula, aku takkan mau menunjukkan fotoku padamu.
- Art3mis: Kenapa? Kau buruk rupa ya?
- Parzival: Dasar munafik!
- Art3mis: Jawab dong, Claire. Kau jelek ya?
- Parzival: Aku pastinya jelek.
- Art3mis: Kenapa?
- Parzival: Perempuan sebagai spesies selalu menganggapku menjijikkan.
- Art3mis: Aku tidak menganggapmu menjijikkan.
- Parzival: Tentu saja tidak. Karena kau lelaki gemuk bernama Chuck yang suka mengajak cowok muda jelek ngobrol daring.
- Art3mis: Jadi kau cowok muda?
- Parzival: Relatif muda.
- Art3mis: Relatif dibanding apa?
- Parzival: Dibanding lelaki lima puluh tiga tahun sepertimu, Chuck. Apakah kau tinggal di ruang bawah tanah rumah ibumu tanpa membayar sewa?
- Art3mis: Apakah kau benar-benar membayangkannya seperti itu?
- Parzival: Jika benar begitu, aku takkan ngobrol denganmu sekarang.
- Art3mis: Jadi kau membayangkanku tampak seperti apa?

- Parzival: Kurasa, seperti avatarmu. Kecuali, tanpa senjata, baju zirah, atau pedang mengilap.
- Art3mis: Kau bercanda ya? Itu aturan pertama hubungan asmara daring, sobat. Tak ada seorang pun yang aslinya seperti avatar mereka.
- Parzival: Apakah kita akan punya hubungan asmara daring? (harap-harap cemas)
- Art3mis: Tidak bakal. Maaf.
- Parzival: Kenapa tidak?
- Art3mis: Tak ada waktu untuk cinta, Dr. Indiana Jones. Kecanduanku pada pornografi siber menghabiskan banyak waktu luangku. Dan sisanya untuk mencari Kunci Giok. Seharusnya, itu yang kulakukan sekarang.
- Parzival: Ya. Aku juga. Tapi ngobrol denganmu lebih seru.
- Art3mis: Bagaimana denganmu?
- Parzival: Bagaimana denganku apa?
- Art3mis: Apakah kau punya waktu untuk hubungan asmara daring?
- Parzival: Aku punya waktu untukmu.
- Art3mis: Kau berlebihan deh.
- Parzival: Aku bahkan belum mulai merayu.
- Art3mis: Apakah kau punya pekerjaan? Atau kau masih sekolah?
- Parzival: SMA. Aku lulus minggu depan.
- Art3mis: Kau seharusnya tidak mengungkapkan hal-hal seperti itu! Aku bisa saja mata-mata Sixer yang berusaha mencari identitasmu.
- Parzival: Sixer sudah mengetahui identitasku, ingat? Mereka meledakkan rumahku. Rumah trailer sih. Tapi mereka meledakkannya.
- Art3mis: Aku tahu. Aku masih ngeri membayangkannya. Aku tidak tahu seperti apa perasaanmu.
- Parzival: Balas dendam paling nikmat jika dilakukan dengan perencanaan penuh.
- Art3mis: Selamat berencana. Apa yang kaulakukan saat tidak berburu?

Parzival: Aku menolak menjawab pertanyaan-pertanyaan lain sebelum kau menjawabku.

Art3mis: Baiklah. Barter, Dr. Lecter. Kita akan bergantian bertanya. Silakan.

Parzival: Apakah kau kerja, atau sekolah?

Art3mis: Kuliah.

Parzival: Jurusan apa?

Art3mis: Giliranku. Apa yang kaulakukan saat kau tidak berburu?

Parzival: Tak ada. Aku hanya berburu. Sekarang pun aku berburu. Bekerja sambil sana-sini ke segala penjuru.

Art3mis: Sama dong.

Parzival: Oya? Aku akan mengawasi Papan Skor, kalau begitu. Untuk berjaga-jaga.

Art3mis: Ya, berjaga-jagalah.

Parzival: Jurusan apa? Kuliahmu.

Art3mis: Puisi dan Penulisan Kreatif.

Przival: Itu masuk akal. Kau penulis yang hebat.

Art3mis: Terima kasih atas pujiannya. Berapa umurmumu?

Parzival: Baru saja 18 bulan lalu. Kau?

Art3mis: Menurutmu kita tidak memasuki ranah yang terlalu pribadi sekarang?

Parzival: Sama sekali tidak.

Art3mis: 19

Parzival: Ah. Cewek lebih tua. Asyik.

Art3mis: *Jika benar* aku cewek.

Parzival: Apakah kau perempuan?

Art3mis: Ini bukan giliranmu.

Parzival: Baiklah.

Art3mis: Seberapa baik kau mengenal Aech?

Parzival: Dia sudah menjadi teman baikku selama lima tahun. Apakah kau perempuan? Dan perempuan di sini maksudnya adalah yang tidak pernah melakukan operasi ganti kelamin menjadi perempuan.

Art3mis: Spesifik sekali.

Parzival: Jawab pertanyaannya, Claire.

Art3mis: Aku perempuan, dan sejak lahir sampai sekarang tetap perempuan. Apakah kau pernah bertemu Aech dalam kehidupan nyata?

Parzival: Tidak pernah. Kau punya saudara kandung?

Art3mis: Tidak. Kau?

Parzival: Tidak. Kau masih punya orangtua?

Art3mis: Mereka meninggal. Virus flu. Aku dibesarkan kakek dan nenekku. Kau punya orangtua?

Parzival: Tidak. Mereka juga sudah meninggal.

Art3mis: Rasanya tidak enak ya? Tidak punya orangtua lagi.

Parzival: Ya. Tapi banyak orang yang keadaannya lebih buruk daripada aku.

Art3mis: Aku juga bilang begitu sepanjang waktu. Jadi... kau dan Aech bekerja sama berdua?

Parzival: Oh, mulai lagi deh...

Art3mis: Jadi? Apakah kalian bekerja sama?

Parzival: Tidak. Dia menanyakan pertanyaan yang sama tentang kau dan aku. Karena kau menyelesaikan Gerbang Pertama hanya selang beberapa jam setelah aku.

Art3mis: Aku jadi ingat—kenapa kau memberiku bocoran itu? Tentang mengubah posisi di permainan Joust?

Parzival: Aku ingin membantumu saja.

Art3mis: Kau seharusnya tidak membuat kesalahan seperti itu lagi. Karena aku yang akan menang. Kau sadar itu, kan?

Parzival: Ya, ya. Kita lihat saja nanti.

Art3mis: Kau tidak melanjutkan tanya-jawabmu, bodoh. Kau ketinggalan lima pertanyaan.

Parzival: Baiklah. Apa warna rambutmu? Dalam kehidupan nyata.

Art3mis: Cokelat.

Parzival: Mata?

Art3mis: Biru.

Parzival: Sama seperti avatarmu ya? Apakah kau memiliki wajah dan tubuh yang sama juga?

Art3mis: Seperti yang kaubayangkan saja.

Parzival: Oke. Apa film favoritmu sepanjang masa?

Art3mis: Berubah-ubah. Saat ini? Mungkin *Highlander*.

Parzival: Seleramu bagus, Nona.

Art3mis: Aku tahu. Aku tertarik pada penjahat botak. Kurgan terlalu seksi.

Parzival: Aku akan menggunduli rambutku sekarang. Dan mulai memakai pakaian berbahan kulit.

Art3mis: Kirimiku fotonya. Aku harus pergi sebentar lagi, Romeo. Kau bisa menanyakan satu pertanyaan terakhir. Lalu aku mau tidur.

Parzival: Kapan kita ngobrol lagi?

Art3mis: Setelah salah satu dari kita menemukan Easter egg-nya.

Parzival: Itu bisa bertahun-tahun lagi.

Art3mis: Ya begitulah.

Parzival: Paling tidak, boleh aku tetap mengirimimu surel?

Art3mis: Bukan ide bagus.

Parzival: Kau tidak bisa menghentikanku mengirimimu surel.

Art3mis: Bisa. Aku bisa memblokirimu dari daftar kontak.

Parzival: Kau takkan melakukannya. Ya, kan?

Art3mis: Tidak, kecuali kau memaksaku.

Parzival: Kasar. Tidak perlu sebegitunya.

Art3mis: Selamat malam, Parzival.

Parzival: Selamat tinggal, Art3mis. Mimpi indah.

Hubungan terputus. 2.27.2045-02:51:38 OST

...

Aku mulai mengiriminya surel. Pada mulanya aku menahan diri hanya mengiriminya surel seminggu sekali. Herannya, dia tak per-

nah tak membalas surelku. Biasanya hanya membalas dengan satu kalimat, mengatakan bahwa dia terlalu sibuk untuk membalas. Tapi jawaban-jawabannya makin lama makin panjang dan kami mulai saling berbalas. Mulanya beberapa kali seminggu. Kemudian surel kami bertambah panjang dan makin personal, kami mulai menulis dan mengirim surel setiap hari. Kadang-kadang lebih dari satu dalam sehari. Setiap kali ada surel masuk dari Art3mis, aku meninggalkan apa yang sedang kukerjakan untuk membacanya.

Tak lama kemudian, kami bertemu di ruang ngobrol pribadi setidaknya sekali sehari. Kami bermain, menonton film, dan mendengarkan musik. Kami ngobrol berjam-jam. Obrolan panjang tentang segala hal yang ada di muka bumi ini. Rasanya memabukkan menghabiskan waktu bersamanya. Kami seakan memiliki banyak kesamaan, kami memiliki minat yang sama. Kami terpacu oleh tujuan yang sama. Dia memahami lelucon-leluconku. Dia membuatku tertawa. Dia membuatku berpikir. Dia mengubah caraku melihat dunia. Aku tak pernah memiliki hubungan yang begitu kuat tanpa perlu berusaha keras dengan manusia lainnya. Bahkan dengan Aech sekalipun.

Aku tak peduli lagi bahwa kami seharusnya menjadi lawan, dan dia juga tampaknya begitu. Kami mulai berbagi hal tentang penelitian kami. Kami memberitahu satu sama lain film apa yang sedang kami tonton dan buku apa yang sedang kami baca. Kami bahkan mulai bertukar teori dan mendiskusikan tafsiran kami tentang bagian-bagian tertentu dalam *Almanak*. Aku tidak bisa waspada di dekatnya. Ada semacam bisikan di dalam pikiranku yang memberitahuku bahwa setiap perkataannya bisa jadi informasi yang menjebak dan dia mungkin mempermainkanku. Tapi aku tidak mau memercayainya. Aku percaya pada Art3mis, walaupun aku punya banyak alasan untuk tidak memercayainya.

Aku lulus sekolah awal bulan Juni, aku tidak menghadiri upacara kelulusannya. Aku berhenti ikut kelas sejak aku kabur dari trailer tumpuk. Setahuku, Sixer menganggapku sudah tewas, dan aku tidak mau membuat mereka tahu bahwa aku masih hidup dengan datang ke sekolah beberapa minggu terakhir sebelum lulus. Bukan masalah bagiku tidak mengikuti ujian akhir, karena aku sudah memiliki cukup kredit untuk menerima ijazahku. Sekolah mengirimiku salinan ijazah melalui surel. Mereka mengirimkan ijazah asli ke alamat di trailer tumpuk, yang sudah tidak ada lagi keberadaannya, jadi aku tidak tahu nasib ijazahku.

Saat lulus, aku bertekad menghabiskan seluruh waktuku untuk Perburuan. Tapi yang sesungguhnya ingin kulakukan adalah menghabiskan waktu bersama Art3mis.

...

Ketika tidak menghabiskan waktu bersama pacar daringku, aku menghabiskan waktu menaikkan level avatarku. Para *gunter* menyebutnya “menanjak ke sembilan-sembilan”, karena level sembilan puluh sembilan adalah level maksimal yang bisa dicapai avatar. Art3mis dan Aech sudah berhasil mencapainya belum lama ini, dan aku merasa tertantang untuk menyusul mereka. Ternyata tidak butuh lama untuk mencapai level itu. Aku punya banyak waktu, dan aku punya uang dan sarana untuk menjelajahi OASIS sepenuhnya. Jadi aku mulai menyelesaikan setiap tantangan yang bisa kutemukan, kadang-kadang menanjak lima atau enam level dalam satu hari. Aku mencapai dua level Petarung/Majus. Seiring peningkatan levelku, aku melatih kemampuan tarung avatarku dan sihir sambil mengoleksi berbagai macam senjata, benda-benda sihir, dan kendaraan.

Art3mis dan aku bergabung bersama dalam menyelesaikan beberapa tantangan. Kami mengunjungi planet Goondocks dan

menyelesaikan seluruh tantangan Goonies hanya dalam satu hari. Arty bermain sebagai Stef, tokoh yang diperankan oleh Martha Plimpton, sementara aku bermain sebagai Mikey, tokoh yang diperankan Sean Astin. Segalanya terasa menyenangkan.

Aku tidak menghabiskan seluruh waktu dengan bermain-main. Aku juga berusaha menyelesaikan Perburuan. Sungguh. Paling tidak sehari sekali aku membaca Quatrain dan berusaha memecahkan artinya.

Sang Kapten menyembunyikan Kunci Giok
di kediaman yang lama terabaikan
Tapi kau hanya bisa meniup peluit
setelah semua piala dikumpulkan

Awalnya, kupikir peluit dalam baris ketiga merujuk pada acara TV Jepang akhir tahun 1960-an berjudul *The Space Giants*, yang disulihsuarkan ke bahasa Inggris dan ditayangkan di Amerika Serikat pada tahun 1970-an dan 1980-an (judulnya *Maguma Taishi* dalam bahasa Jepang) bercerita tentang keluarga robot yang bisa bertransformasi, yang tinggal di gunung berapi dan melawan penjajah dari luar angkasa bernama Rodak. Halliday menyinggungnya beberapa kali dalam *Almanak Anorak*, menyebutnya sebagai tontonan favoritnya semasa kecil. Salah satu tokoh utama dalam serial itu adalah anak lelaki bernama Miko, yang meniup peluit istimewa untuk memanggil robot yang akan membantunya. Aku menonton lima puluh dua episode *The Space Giants*, tanpa henti, sambil makan keripik jagung dan mencatat. Tapi setelah selesai maraton nonton serial itu, aku masih tidak memahami kaitannya dengan arti Quatrain itu. Aku menghadapi jalan buntu. Aku memutuskan bahwa maksud Halliday pastilah peluit lain.

Kemudian, pada hari Sabtu pagi, aku akhirnya mendapat te-robosan. Aku sedang menonton iklan sereal tahun 1980-an lalu aku terenyak dan berpikir kenapa pabrik sereal tidak lagi memberi hadiah mainan di dalam setiap boks sereal. Menurutku, itu tragedi. Suatu pertanda peradaban manusia meluncur ke jeram kehan-curan. Aku masih merenungkan hal itu ketika iklan sereal Cap'n Crunch muncul, dan pada saat itulah aku berhasil mengaitkan baris pertama dan baris ketiga Quatrain *Sang Kapten menyembunyikan Kunci Giok... Tapi kau hanya bisa meniup peluit...*

Halliday menyinggung peretas terkenal tahun 1970-an berna-ma John Draper, yang lebih dikenal dengan nama alias Captain Crunch. Draper adalah salah satu peretas telepon pertama di dunia, dan dia terkenal karena menemukan bahwa peluit plastik yang menjadi hadiah di dalam kotak sereal Cap'n Crunch bisa menjadi alat bantu untuk melakukan telepon interlokal, karena peluit itu memancarkan nada 2600-hertz yang bisa mengibuli sistem telepon analog sehingga membuatmu bisa melakukan te-lepon interlokal gratis.

Sang Kapten menyembunyikan Kunci Giok

Pasti “kapten” yang dimaksud di sini adalah Cap'n Crunch, dan “peluit” itu adalah mainan peluit plastik yang digunakan untuk meretas telepon.

Mungkin Kunci Giok disamarkan menjadi salah satu mainan peluit plastik itu, dan disembunyikan dalam kotak sereal Cap'n Crunch... Tapi di mana kotak sereal itu disembunyikan?

Di kediaman yang lama terabaikan

Aku tidak tahu kediaman yang lama terabaikan itu merujuk ke mana, atau di mana mencarinya. Aku mencari setiap tempat yang lama terabaikan yang terpikir olehku. Membuat ulang ru-mah *Addams Family*, gubuk tak berpenghuni di trilogi *Evil Dead*,

hotel murah tempat tinggal Tyler Durden di *Fight Club*, dan Lars Homestead di Planet Tattooine dari *Star Wars*. Tak ada Kunci Giok di dalam rumah itu. Hanya ada jalan buntu.

Tapi kau hanya bisa meniup peluit
setelah semua piala dikumpulkan

Aku juga belum bisa memecahkan arti baris terakhir. Piala apa yang harus kukumpulkan? Atau apakah itu semacam metafora? Seharusnya ada kaitan sederhana yang belum terpikirkan olehku, referensi yang masih belum bisa kutangkap atau aku belum cukup cerdas mengolahnya dalam otakku.

Sejak mendapat terobosan itu, aku tidak mendapat banyak kemajuan. Setiap kali aku membaca Quatrain tersebut, pikiranku melayang pada Art3mis sehingga aku tidak bisa konsentrasi, dan tak lama kemudian aku menutup cawan diariku dan menghubunginya untuk ngobrol. Dia hampir selalu menerima ajakanku.

Aku meyakinkan diriku sendiri bahwa tidak apa-apa santai sedikit, karena tampaknya tak ada seorang pun yang mendapat kemajuan dalam pencarian Kunci Giok. Tak ada perubahan pada Papan Skor. Semua orang tampaknya sama buntunya denganku.

...

Minggu demi minggu berlalu, aku dan Art3mis semakin sering menghabiskan waktu bersama. Bahkan ketika avatar kami masing-masing melakukan hal lain, kami mengirim surel dan pesan kepada satu sama lain. Lautan kata-kata mengalir di antara kami.

Aku ingin sekali bertemu dengannya secara langsung. Bertatap muka. Tapi aku tidak mengatakannya pada Art3mis. Aku yakin dia juga punya perasaan yang kuat terhadapku, tapi dia

juga menjaga jarak. Sebanyak apa pun yang kuceritakan tentang diriku—aku mengungkapkan segalanya, termasuk nama asliku—tapi Art3mis selalu menolak mengungkapkan hidupnya lebih rinci lagi padaku. Aku cuma tahu dia berumur sembilan belas dan tinggal di wilayah Pacific Northwest. Hanya itu yang diceritakannya padaku.

Bayangan dirinya terbentuk dalam pikiranku. Aku membayangkan dirinya dalam perwujudan fisik avatarnya. Aku membayangkan dirinya dengan wajah, mata, rambut, dan tubuh yang sama. Walaupun dia berkali-kali dia memberitahu bahwa dia aslinya tidak seperti avatarnya dan penampilan sesungguhnya tidak menarik.

Ketika aku mulai menghabiskan banyak waktu bersama Art3mis, hubunganku dan Aech semakin lama semakin renggang. Dulu kami nongkrong beberapa kali dalam seminggu, sekarang kami hanya ngobrol beberapa kali dalam sebulan. Aech tahu aku jatuh cinta pada Art3mis, tapi dia tidak cerewet soal itu, bahkan saat aku membatalkan janjiku untuk bertemu dengannya dan lebih memilih bersama Art3mis. Dia hanya mengangkat bahu, memberitahuku agar berhati-hati, dan berkata, “Kuharap kau menyadari apa yang kaulakukan, Z.”

Tentu saja, aku tidak menyadarinya. Hubunganku dengan Art3mis sama sekali tidak bisa diterima akal sehat. Tapi aku tidak bisa menahan diri untuk tidak jatuh cinta padanya. Entah bagaimana, tanpa sadar, obsesiku untuk menemukan Easter egg Halliday perlahan-lahan digantikan oleh obsesiku terhadap Art3mis.

Pada akhirnya, aku dan Art3mis pergi “berkencan”, kami jalan-jalan ke tempat-tempat eksotis di OASIS serta ke tempat-tempat hiburan malam yang eksklusif. Mulanya, Art3mis protes. Dia merasa kami seharusnya tidak menunjukkan diri, karena pada saat

avatar kami tampak di depan umum, para Sixer bakalan tahu usaha mereka membunuhku sudah gagal, dan mereka akan berusaha menghabisiku lagi. Tapi kukatakan padanya bahwa aku tak peduli. Aku sudah bersembunyi dari Sixer dalam kehidupan nyata, dan aku tidak mau terus bersembunyi dari mereka di OASIS juga. Lagi pula, avatarku sudah level 99 sekarang. Aku merasa tak terkalahkan.

Mungkin aku hanya berusaha membuat Art3mis kagum dengan berlagak berani. Jika memang benar, aku rasa usahaku berhasil.

Kami masih menyamarkan avatar sebelum pergi berkencan, karena kami tahu saluran berita akan dipenuhi dengan berita tentang Parzival dan Art3mis yang sering muncul berduaan di depan umum. Tapi ada satu pengecualian. Suatu malam, dia mengajakku menonton *Rocky Horror Picture Show* di bioskop raksasa berukuran stadion di planet Transsexual, tempat mereka mengadakan pemutaran film mingguan yang selalu ramai dan paling lama masa tayangnya di OASIS. Ribuan avatar datang ke setiap pertunjukan, duduk di panggung dan ikut serta dalam pertunjukan. Biasanya, hanya anggota utama Rocky Horror Fan Club yang diizinkan naik panggung dan ikut serta berakting seperti di film di depan layar raksasa, dan itu pun setelah mereka lulus proses audisi yang sulit. Tapi Art3mis menggunakan ketenarannya, agar aku dan dia diizinkan naik panggung dan bergabung dalam pertunjukan malam itu. Planet itu berada di zona anti-PvP, jadi aku tidak kuatir bakal diserbu Sixer. Tapi aku demam panggung parah ketika pertunjukan akan dimulai.

Art3mis berperan sebagai Columbia dan bernyanyi dengan sempurna, sementara aku mendapat kehormatan untuk berperan sebagai pujaan hatinya yang tak bisa mati, Eddie. Aku mengubah tampilan avatarku sehingga mirip seperti tampilan Meat

Loaf ketika memerankan peran tersebut, tapi penampilanku dan *lip-synch*-ku berantakan. Untungnya, penonton memaklumi, karena aku adalah *gunter* terkenal, Parzival, dan aku sangat menikmatinya.

Malam itu adalah malam paling menyenangkan sepanjang hidupku. Aku mengatakannya pada Art3mis setelah pertunjukan tersebut, dan pada saat itulah dia mendekat dan menciumku untuk pertama kalinya. Aku memang tidak bisa merasakannya. Tapi tetap saja jantungku berdebar-debar.

Aku mendengar segala macam peringatan klise tentang bahayanya jatuh cinta pada seseorang yang hanya kaukenal daring, tapi aku mengabaikannya. Aku memutuskan siapa pun Art3mis sesungguhnya, aku jatuh cinta padanya. Aku bisa merasakannya, jauh di dalam hatiku yang lumer ini.

Dan pada suatu malam, seperti orang tolol, aku memberitahukan perasaanku padanya.

0019

Hari itu Jumat malam, aku sedang melakukan riset sendirian, mengejar tontonan seluruh episode *Whiz Kids*, tayangan televisi tahun 1980-an tentang peretas remaja yang menggunakan keahlian komputernya untuk memecahkan berbagai misteri. Aku baru saja menonton episode “Deadly Access” (episode gabungan dengan serial *Simon & Simon*) ketika surel masuk. Surel itu dari Ogden Morrow. Subjek surelnya “We Can Dance If We Want To”.

Tidak ada teks di badan surel. Hanya ada file lampiran—undangan ke salah satu pertemuan paling eksklusif di OASIS: Pesta ulang tahun Ogden Morrow. Dalam dunia nyata, Morrow hampir tak pernah tampil di depan umum, dan di OASIS, dia hanya keluar setahun sekali dari persembunyiannya, untuk menjadi tuan rumah acara ini.

Undangan ini menampilkan foto avatar Morrow yang terkenal, Og yang Hebat dan Perkasa. Penyihir berjanggut kelabu yang membungkuk di atas papan musik DJ, satu *headphone* menempel ke telinganya, sambil menggigit bibir bawahnya tampak menikmati musik sementara jemarinya memutar piringan hitam vinyl di pemutar piringan berwarna perak. Kotak piringan hitam dengan stiker JANGAN PANIK dan logo anti-Sixer—nomor enam berwarna kuning dengan lingkaran merah dan coretan garis merah. Teks di bawahnya tertulis:

Pesta Dansa Ogden Morrow 1980-an
dalam rangka ulang tahun ke-73!
Malam ini—jam 10 malam OST di Distracted Globe
UNTUK SATU ORANG

Aku terpana. Ogden Morrow meluangkan waktu untuk mengundangku datang ke pesta ulang tahunnya. Aku merasa ini kehormatan terbesar yang pernah kuterima.

Aku menghubungi Art3mis, dan dia mengonfirmasi bahwa dia menerima surel yang sama. Dia bilang dia tidak mungkin melewatkan undangan dari Og, meskipun risikonya sudah jelas. Jadi, tentu saja, aku mengatakan padanya aku akan menemuinya di kelab. Itu satu-satunya cara aku bisa menghindar dari kemungkinan tampil seperti orang payah.

Aku tahu jika Og mengundang kami berdua, dia mungkin juga mengundang anggota Lima Besar yang lain. Tapi Aech mungkin tidak akan datang, karena dia ikut kompetisi pertarungan hidup dan mati yang ditayangkan secara global di televisi setiap Jumat malam. Shoto dan Daito tak pernah memasuki zona PvP kecuali memang diperlukan.

Distracted Globe adalah kelab dansa gravitasi-nol terkenal di Planet Neonoir di Sektor Enam Belas. Ogden Morrow membuat program sendiri untuk tempat ini puluhan tahun lalu dan masih menjadi pemilik utama planet ini. Aku tak pernah mengunjungi Globe sebelumnya. Aku bukan tipe orang yang suka berdansa, atau bersosialisasi dengan para *gunter* abege culun yang dikenal sering mengunjungi tempat itu. Tapi pesta ulang tahun Og adalah acara istimewa, dan orang-orang yang langganan nongkrong di sana tidak diperbolehkan masuk saat acara berlangsung. Malam ini, kelab akan dipenuhi selebritas—bintang film, penyanyi, dan paling tidak dua orang anggota Lima Besar.

Aku menghabiskan waktu dua jam untuk merapikan rambut avatarku dan mencoba berbagai kulit yang berbeda untuk pergi ke kelab. Akhirnya aku memutuskan memakai baju klasik era tahun 1980-an: jas abu-abu muda, persis seperti gaya Peter Weller di film *Buckaroo Banzai*, lengkap dengan dasi kupu-kupu merah, dan sepasang sepatu Adidas *vintage* putih. Aku juga mengisi inventaris dengan baju zirah dan perisai terbaik juga banyak senjata. Salah satu alasan Globe menjadi tempat yang populer serta kelab eksklusif adalah karena terletak di zona PvP, yang berarti senjata canggih dan sihir bisa dilakukan di sini. Jadi amat berbahaya berada di sana. Terutama untuk *gunter* terkenal seperti aku.

Ada ratusan dunia bertema *cyberpunk* tersebar di seluruh OASIS, tapi Neonoir adalah yang terbesar dan tertua. Jika dilihat dari orbit, planet itu tampak bagai marmer oniks berkilau dibalut pusaran cahaya berbentuk jaring laba-laba yang saling menumpuk. Seluruh dunia Neonoir selalu malam hari, dan permukaannya berupa kota-kota yang saling terhubung penuh dengan gedung-gedung pencakar langit raksasa. Langitnya dipenuhi arus kendaraan-kendaraan terbang yang menderu di antara gedung-gedung pencakar langit, dan para NPC memakai baju berbahan kulit lalu-lalang di jalanan di bawahnya, di antara mereka juga ada avatar-avatars yang mengenakan kacamata berlensa cermin, membawa segala rupa persenjataan canggih dan implan-implan yang disuntikkan di bawah kulit, sementara mereka berbicara dengan bahasa campur-aduk seperti dalam cerita *Neuromancer*.

Distracted Globe berada di wilayah barat, di perempatan Boulevard dan Avenue, jalanan-jalanan yang bercahaya terang di sepanjang garis khatulistiwa dan meridian utama. Anak tangga kristal mengambang hingga naik ke tempat masuk kelab, pintu melingkar di bagian bawah bola dunia.

Aku membuat kehebohan ketika tiba dengan mobil DeLorean terbang, yang kuperoleh saat menyelesaikan petualangan *Back to the Future* di Planet Zemeckis. DeLorean milikku lengkap dengan kapasitor untuk menembus waktu (yang tidak berfungsi), tapi aku menambahkan beberapa perlengkapan dan tampilan mobilnya. Pertama-tama, aku memasang komputer dengan kecerdasan buatan bernama KITT (yang kubeli di pelelangan daring) di dasbor mobil, ditambah alat pemindai merah seperti di serial *Knight Rider* tepat di atas logo DeLorean. Kemudian aku melengkapi bagian luarnya dengan osilator pendorong, alat yang membuat mobil ini bisa menebus benda padat. Terakhir, untuk melengkapi tema kendaraan super tahun 1980-an, aku menempelkan logo Ghostbuster di masing-masing pintu mobil yang kalau terbuka seperti sayap burung, kemudian menambahkan pelat khusus ECTO-88.

Aku baru memilikinya selama beberapa minggu, tapi perjalanan menjelajahi waktu, Membasmi Hantu, Ngebut dengan Mobil yang Bisa Bicara, dengan mobil DeLorean yang bisa menembus benda padat telah menjadi ciri khas avatarku.

Aku tahu memarkir kendaraanku di zona PvP ibarat mengundang mereka yang tak punya otak untuk mencurinya. DeLorean sudah dipasang beberapa sistem antimaling, dan sistem pengapianya memiliki jebakan ala “Mad” Max Rockatansky sehingga jika ada avatar lain berusaha menyalakan mesin mobil maka dia akan memicu bilik plutonium meledakkan bom nuklir kecil. Namun, menjaga mobilku tetap aman bukan masalah besar di Neonoir. Setelah melangkah keluar dari DeLorean, aku memakai sihir untuk mengecilkan mobil, sehingga ukurannya jadi sebesar mobil mainan. Kemudian aku tinggal mengantongi DeLorean-ku. Ada keuntungan sendiri berada di zona sihir.

Ribuan avatar berkumpul di dekat medan daya berbentuk tali ungu, membuat jarak dengan mereka yang tak diundang. Ketika aku melangkah ke pintu masuk, kerumunan orang meneriakiku dengan berbagai macam hinaan, permintaan tanda tangan, ancaman mati, dan berbagai pernyataan cinta abadi yang disampaikan dengan iringan air mata. Aku sudah mengaktifkan perisai tubuh, tapi herannya, tak ada seorang pun yang berusaha menembakku. Aku memperlihatkan undanganku pada *cyborg* penjaga pintu, kemudian menaiki anak tangga kristal menuju kelab.

Masuk ke Distracted Globe membuatku lebih dari sekadar kehilangan orientasi. Bagian dalam kelab tampak berongga, dan permukaan interiornya yang melengkung menjadi area bar dan tempat duduk kelab. Pada saat aku melewati pintu masuk, hukum gravitasi berubah. Ke mana pun kau melangkah, kaki avatarmu selalu melekat di dalam interior berbentuk bulat, jadi kau bisa berjalan lurus, naik dan berjalan di “bagian atas” kelab, lalu turun ke sisi lain, dan berakhir di tempat kau tadi berdiri. Ruang terbuka raksasa di bagian tengah ruangan menjadi “tempat dansa” gravitasi nol. Kau bisa tiba di tempat dansa dengan melompat, seperti Superman bersiap-siap terbang, lalu berenang di udara, menuju “zona asyik” g-nol.

Ketika berjalan melalui pintu masuk, aku mendongak—atau arah yang saat itu menjadi bagian “atasku”—lalu memandang sekeliling. Kelab itu penuh. Ratusan avatar berderet berkerumun seperti semut di dalam balon raksasa. Sementara yang lain sudah di lantai dansa—berputar, terbang, berpusing, dan berjongkir balik sesuai irama musik, yang menggema di pelantang suara yang mengambang di seantero kelab.

Di bagian tengah mereka yang sedang menari, ada gelem-

bung besar berwarna bening mengapung di udara, tepat di bagian tengah kelab. Itu adalah “tempat” DJ berdiri, dikelilingi pemutar piringan hitam, beragam tombol, dan pengatur suara. Pada bagian tengah segala peralatan itu ada DJ pembuka, R2-D2, yang sedang bekerja keras, menggunakan lengan-lengan robotnya untuk memutar piringan. Aku mengenali musik yang dimainkannya: remiks lagu New Order berjudul *Blue Monday*, dicampur dengan suara-suara *droid* dari film *Star Wars*.

Ketika aku tiba di bar terdekatku, avatar-avatar yang kulewati berhenti untuk memandang dan menunjuk ke arahku. Aku tidak terlalu memperhatikan mereka, karena sibuk mencari Art3mis di kelab itu.

Saat tiba di bar, aku memesan minuman Pan-Galactic Gargle Blaster dari pramutama bar berwujud perempuan Klingon dan langsung menenggak setengah gelas minumanku. Kemudian aku tersenyum ketika R2 mengganti lagu dengan lagu klasik tahun 1980-an. “*Union of the Snake*,” kataku, karena kebiasaan. “Duran-Duran. Sembilan belas delapan puluh tiga.”

“Lumayan, jagoan,” kata suara yang tidak asing lagi, berbicara cukup lantang sehingga bisa kudengar di antara keriuhan musik. Aku menoleh dan melihat Art3mis berdiri di belakangku. Dia mengenakan gaun malam: gaun biru mengilat yang seperti habis disemprot cat. Rambut hitam avatarnya ditata model bob retro setelinga, yang dengan sempurna membingkai wajah cantiknya. Dia tampak memeson.

Dia berteriak pada pramutama. “Glenmorangi. Pakai es.”

Aku tersenyum sendiri. Minuman favorit tokoh utama serial *Highlander*, Connor MacLeod. Ya ampun, aku cinta sekali pada cewek ini.

Dia mengedipkan mata padaku ketika minumannya muncul.

Kemudian dia mendinginkan gelasnyanya dengan gelasku lalu langsung menghabiskan minumannya dalam sekali teguk. Obrolan-obrolan antar-avatar semakin terdengar. Kabar bahwa Parzival dan Art3mis ada *di sini*, mengobrol di bar, sudah menyebar di kelab.

Art3mis menoleh ke lantai dansa, lalu balik memandangkanku. “Bagaimana, Percy?” katanya. “Siapa berdansa?”

Aku merengut. “Tidak, kalau kau memanggilku ‘Percy’.”

Dia tertawa. Tidak lama kemudian, lagu berakhir, dan kelab hening. Semua mendongak, menatap tempat DJ berdiri, R2-D2 berubah menjadi serpihan cahaya, seperti seseorang yang “ditarik dan dipindahtempatkan” dalam episode di serial *Star Trek*. Kemudian sorakan terdengar ketika avatar yang sudah tidak asing lagi muncul, tepat di belakang meja pemutar. Og ada di sana.

Ratusan jendela video muncul di udara, di seantero kelab. Masing-masing video memperlihatkan gambar Og dari jarak dekat di meja DJ, sehingga semua orang bisa lebih jelas melihat avatarnya. Penyihir tua itu mengenakan celana jins gombrong, sandal, dan kaus *Star Trek: The Next Generation* yang sudah pudar. Dia melambai ke para pengunjung, lalu memutar lagu pertamanya, remix lagu *Rebel Yell* dari Billy Idol.

Terdengar sorakan di lantai dansa.

“Aku *cinta* lagu ini!” pekik Art3mis. Matanya melihat ke lantai dansa. Aku memandangnya ragu. “Ada apa?” katanya dengan simpati yang dibuat-buat. “Cowok yang satu ini tidak bisa dansa?”

Dia langsung bergoyang mengikuti irama, mengentak-entakkan kepalanya, dan menggoyang pinggulnya. Kemudian dia mendorong dirinya dari lantai dengan kedua kaki dan mulai mengambang ke depan, melayang menuju lantai dansa. Aku memandangnya, sejenak terpesona, lalu menguatkan tekadku.

“Baiklah,” kataku pelan. “Tidak ada ruginya.”

Aku menekuk lutut dan mendorong diriku kuat-kuat dari lantai. Avatarku melayang, terbang dan meluncur di samping Art3mis. Avatar-avatar yang sudah ada di lantai dansa menyingkir untuk memberi jalan pada kami, membentuk semacam terowongan bagi kami menuju bagian tengah lantai dansa. Aku bisa melihat Og di dalam gelembungnya, tidak jauh di atas kami. Dia bergerak berputar-putar, asyik meremiks lagu sambil menyesuaikan pusaran gravitasi di lantai dansa, sehingga dia sebenarnya memutar kelab ini, seperti memutar piringan hitam kuno.

Art3mis mengedipkan matanya padaku, dan kedua kakinya menyatu membentuk ekor ekor putri duyung. Dia mengepakkan ekornya dan meluncur ke depanku, tubuhnya bergerak bergelombang dan terdorong mengikuti irama musik ketika dia berenang di udara. Kemudian dia berputar balik ke arahku, lalu berhenti dan mengambang di hadapanku, tersenyum dan mengulurkan tangannya, mengajakku bergabung dengannya. Rambutnya melayang membentuk halo di sekitar kepalanya, seakan dia berada di dalam air.

Ketika aku tiba, dia menggenggam tanganku. Setelah itu ekor putri duyungnya lenyap dan kakinya muncul kembali, berputar dan bergerak mengikuti irama.

Aku tidak lagi bisa memercayai naluriku, dan mengunggah program aplikasi dansa tercanggih bernama Travoltra, yang sudah kuunduh dan kucoba sore tadi. Program itu mengambil alih gerakan Parzival, menyesuaikannya dengan irama musik, dan kedua tangan dan kakiku bergerak bergelombang. Hanya dengan program itu, aku menjadi jagoan dansa.

Mata Art3mis berbinar kaget dan gembira, lalu dia mulai mengikuti gerakanku, kami berdua saling berputar seperti elektron yang diakselerasi. Kemudian Art3mis mulai berubah bentuk.

Avatarnya berubah bentuk dari bentuk manusia menjadi gumpalan tak berbentuk yang berputar yang berubah ukuran dan warnanya seiring dengan musik. Aku memilih opsi *menyamai pasangan* di aplikasi dansaku dan mulai melakukan hal yang sama. Kedua lengan dan kaki, juga bagian dada avatarku mulai berputar dan mengalir seperti cairan gula kental, mengelilingi Art3mis, sementara pola-pola warna yang aneh mengalir dan bergerak di kulitku. Aku tampak seperti Plastic Man, kalau dia sedang teler akibat LSD. Kemudian avatar-avatar lain di lantai dansa juga mulai berubah bentuk, meleleh menjadi gumpalan-gumpalan cahaya berwarna-warni. Dengan cepat, bagian tengah kelab tampak seperti lahar lampu dari dunia lain.

Setelah lagu berakhir, Og membungkukkan tubuh, lalu mengganti lagu dengan lampu tempo lambat. *Time After Time* dari Cindy Lauper. Di sekeliling kami, avatar-avatar mulai berdansa berpasangan.

Aku membungkuk dengan gaya pria sopan lalu mengulurkan tanganku. Dia tersenyum dan meraih tanganku. Aku menariknya mendekat lalu kami mulai bergerak bersama. Og menyetel gravitasi di lantai dansa berputar berlawanan arah jarum jam, membuat avatar kami perlahan-lahan berputar mengelilingi poros pusat kelab yang tak kasatmata, seperti butiran-butiran debu yang mengambang di dalam bola salju kaca.

Dan pada saat itulah, aku tidak bisa menahan diri, kata-kata meluncur keluar dari mulutku begitu saja.

“Aku jatuh cinta padamu, Arty.”

Awalnya dia tidak menjawab. Dia hanya memandangkan dengan tatapan kaget ketika avatar kami masih terus bergerak berputar, secara otomatis. Lalu Art3mis membuka saluran percakapan pribadi, agar tak ada yang bisa menguping obrolan kami.

“Kau tidak jatuh cinta padaku, Z,” katanya. “Kau bahkan tidak mengenalku.”

“Ya, aku mencintaimu,” kataku berkeras. “Aku mengenalmu lebih daripada segalanya.”

“Kau hanya tahu apa yang kuingin kau tahu. Kau hanya melihat apa yang kuingin kaulihat.” Dia menaruh tangan di dadanya. “Ini bukan tubuhku yang sesungguhnya, Wade. Atau wajah asliku.”

“Aku tidak peduli! Aku jatuh cinta pada pikiranmu—pada manusia yang menjadi jati dirimu. Aku tidak peduli pada kemasaannya.”

“Kau cuma asal omong,” katanya. Suaranya terdengar bergegar. “Percayalah padaku. Kalau kau bertemu langsung denganku, kau akan jijik.”

“Kenapa kau selalu bicara seperti itu?”

“Karena aku cacat. Atau aku lumpuh. Atau aku sebenarnya berumur enam puluh tiga tahun. Pilih saja maumu seperti apa.”

“Aku tidak peduli kalau kau seperti itu, ketiganya sekaligus. Beritahu aku di mana aku bisa menemuimu dan aku akan membuktikannya. Aku akan naik pesawat sekarang juga dan terbang ke tempatmu berada. Kau tahu aku akan melakukannya.”

Art3mis menggeleng. “Kau tidak tinggal di dunia nyata, Z. Dari semua ceritamu, menurutku kau tak pernah tinggal di dunia nyata. Kau sepertiku. Kau hidup dalam ilusi ini.” Dia menunjuk dunia virtual sekeliling kami. “Kau takkan pernah tahu seperti apa cinta yang nyata.”

“Jangan bicara seperti itu!” Aku mulai menangis dan aku tidak mau repot-repot menyembunyikan tangisanku darinya. “Apakah karena aku bilang aku belum pernah punya pacar? Aku masih perjaka? Karena...”

“Tentu saja tidak,” katanya. “Ini tidak ada hubungannya dengan itu. *Tidak ada sama sekali.*”

“Lalu tentang apa semua *ini*? Beritahu aku. Kumohon.”

“Perburuan. Kau tahu itu. Kita melalaikan pencarian kita untuk menghabiskan waktu bersama. Kita harus memusatkan perhatian untuk menemukan Kunci Giok sekarang. Aku berani jamin itulah yang sedang dilakukan Sorrento dan para Sixer. Dan yang dilakukan semua orang.”

“Peduli setan dengan kompetisi kita! Dan Easter egg itu!” teriakku. “Kau dengar tidak apa yang baru kukatakan? *Aku jatuh cinta padamu! Dan aku ingin bersamamu. Lebih dari segalanya.*”

Dia hanya memandangu. Atau lebih tepatnya, avatarnya memandang kosong ke avatarku. Lalu dia berkata, “Maafkan aku, Z. Ini semua salahku. Aku membiarkan hubungan ini melewati batas. Ini harus dihentikan.”

“Apa maksudmu? Apa yang harus dihentikan?”

“Menurutku kita harus berpisah dulu. Berhenti menghabiskan waktu bersama.”

Aku merasa seperti kena tonjok di leher. “Kau mau putus denganku?”

“Tidak, Z,” katanya tegas. “Aku *tidak* putus denganmu. Itu hal yang mustahil, karena *kita tidak pacaran.*” Ada ketegasan yang mendadak dalam suaranya. “*Kita bahkan tidak pernah bertemu!*”

“Jadi kalau begitu... kau hanya... akan berhenti ngobrol denganku?”

“Ya. Menurutku itu yang terbaik.”

“Berapa lama kita tidak akan ngobrol?”

“Sampai Perburuan berakhir.”

“Tapi, Arty... Itu bisa bertahun-tahun.”

“Aku sadar kok. Aku minta maaf. Tapi memang semestinya begini.”

“Jadi memenangkan uang itu lebih penting daripada aku?”

“Ini bukan tentang uang. Ini tentang apa yang bisa kulakukan dengan semua itu.”

“Ya benar. Kau mau menyelamatkan dunia. Sok suci sekali.”

“Jangan jadi orang menyebalkan,” katanya. “Aku sudah mencari Easter egg lebih dari lima tahun. Kau juga. Sekarang kita semakin dekat untuk bisa menemukannya. Aku tidak bisa menya-nyia-nyia kesempatan itu.”

“Aku tidak memintamu untuk berhenti.”

“Ya, itu yang kau minta. Bahkan kalau kau tidak menyadarinya.”

Lagu Cindy Lauper berakhir dan Og mengganti lagu dengan lagu yang berirama keras—*James Brown is Dead*—dari L.A. Style. Orang-orang di kelab bertepuk tangan.

Aku merasa jantungku baru ditusuk dengan pancang kayu.

Art3mis hendak mengucapkan sesuatu—sepertinya semacam ucapan selamat tinggal—ketika kami mendengar ledakan menggelegar tepat di atas kami. Mulanya, kupikir itu ulah Og, memutar lagu baru. Tapi ketika aku mendongak dan melihat puing-puing besar runtuh dengan kecepatan tinggi ke lantai dan sementara avatar-avatar lari berhamburan menghindar. Ada lubang besar yang meledakkan atap kelab, di dekat bagian atas globe. Dan sepasukan Sixer kini masuk, menyerbu kelab sambil menembakkan pistol mereka.

Keadaan kacau balau. Separa avatar di kelab berlari menuju jalan keluar, sementara separo lainnya mengeluarkan senjata atau mulai merapal mantra, menembakkan pistol laser, peluru, dan bola api ke arah para Sixer yang datang menyerang. Ada lebih dari seratus Sixer, semuanya bersenjata lengkap.

Aku tidak percaya Sixer senekat ini. Kenapa mereka begitu

bodohnya menyerang ruangan penuh *gunter* level tinggi, di wilayah kekuasaan mereka? Mereka bisa membunuh beberapa dari kami, tapi mereka akan kehilangan banyak avatar dalam serangan ini. Dan apa gunanya?

Lalu aku sadar bahwa sebagian besar tembakan Sixer ditujukan padaku dan Art3mis. Mereka di sini untuk membunuh kami.

Kabar bahwa aku dan Art3mis ada di sini pasti sudah masuk saluran berita. Saat Sorrento tahu dua *gunter* yang berada di posisi teratas Papan Skor berada di zona PvP yang tak terlindungi, dia pasti memutuskan kami sasaran yang terlalu empuk untuk dilewatkan. Ini kesempatan bagi para Sixer untuk menghabiskan dua pesaing terbesar mereka dalam sekali serangan. Ratusan avatar level tinggi mereka layak dikorbankan untuk bisa membunuh kami.

Aku tahu kecerobohanku telah menggiring mereka kepada kami. Aku mengutuk diri sendiri karena bisa sebodoh ini. Lalu aku menembakkan pistol-pistolku ke serombongan Sixer di dekatku sambil berusaha menghindari serangan mereka sebaik mungkin. Aku menoleh ke arah Art3mis yang sedang membakar puluhan Sixer dengan menggunakan bola plasma biru yang dilontarkan dari telapak tangannya, tanpa memedulikan arus tembakan laser dan rudal yang terlontar balik dari perisai transparan tubuhnya. Aku juga ditembak habis-habisan. Sejauh ini perisai tubuhku masih bertahan, tapi takkan bertahan selamanya. Tanda-tanda peringatan sudah berkedip-kedip di layarku, dan tembakan balasanku sudah mulai kacau.

Dalam hitungan detik, situasi berubah menjadi pertempuran terbesar yang pernah kulihat. Kelihatan jelas aku dan Art3mis berada di posisi yang kalah.

Kuperhatikan musik tidak berhenti.

Aku mendongak memandang tempat DJ, tepat saat Og yang Hebat dan Perkasa keluar. Dia tampak sangat kesal.

“Kalian para bajingan pikir bisa merusak pesta ulang tahunku?” teriaknya. Avatarnya masih mengenakan mikrofon, sehingga kata-katanya menggelegar di pelantang suara di seantero kelab, sehingga berkumandang seperti suara Dewa. Huru-hara itu cuma berhenti sepersekian detik ketika semua mata memandang Og, yang sekarang mengambang di pusat lantai dansa. Dia merentangkan kedua lengannya untuk menghadapi serangan gencar para Sixer.

Puluhan titik cahaya merah meluncur keluar dari ujung jari Og, menyebar ke segala penjuru. Setiap titik mengenai masing-masing dada avatar Sixer tanpa mengenai avatar lain yang bukan Sixer.

Dalam sepersekian detik, Sixer di kelab lenyap seluruhnya. Avatar mereka membeku lalu menyala merah terang selama beberapa detik, kemudian lenyap begitu saja.

Aku terpana. Tadi adalah pertunjukan kekuatan avatar terhebat yang pernah kulihat.

“Tak ada yang boleh masuk ke tempatku tanpa diundang!” teriak Og, suaranya bergema di kelab yang sekarang hening. Avatar-avatar yang tersisa (yang tidak kabur ketakutan dari kelab atau tewas dalam pertempuran singkat tadi) bersorak gembira. Og terbang kembali ke tempat DJ, yang menutup di sekelilingnya seperti kepompong transparan. “Mari kita lanjutkan pesta ini,” katanya, lalu melanjutkan dengan memutar remiks tekno lagu *Atomic* dari Blondie. Butuh waktu sesaat untuk menghilangkan kejutan tadi, lalu semuanya mulai berdansa lagi.

Aku mencari-cari Art3mis, tapi dia tampaknya menghilang. Kemudian aku melihat avatarnya terbang lewat jalan masuk dari serangan Sixer tadi. Dia berhenti dan mengambang di luar sebentar, hanya untuk balas memandangkanku.

0019

Komputer membangunkanku sebelum matahari terbenam, lalu aku mulai melakukan rutinitas harianku.

“Ya. Aku bangun!” Aku berteriak dalam kegelapan. Sudah beberapa minggu berlalu sejak Art3mis mencampakkanku. Aku sulit bangun pagi. Jadi aku mematikan fitur tidur sebentar lagi di alarmku dan memerintahkan komputer memutar lagu *Wake Me Up Before You Go-Go* dari Wham! keras-keras. Aku benci lagu itu dengan segenap perasaan, dan bangun adalah satu-satunya cara untuk mematikan lagu itu. Ini bukan cara yang menyenangkan untuk memulai hari, tapi paling tidak membuatku bergerak bangun.

Lagu berakhir, dan kursi haptikku menyesuaikan bentuk, berubah dari ranjang menjadi bentuk kursi, membuatku harus duduk di sana. Komputer mulai menyalakan lampu pelan-pelan, agar matak bisa beradaptasi. Tak ada cahaya dari luar yang bisa menembus apartemenku. Satu-satunya jendela yang memperlihatkan pemandangan gedung pencakar langit Columbus kusemprot cat hitam beberapa hari setelah aku pindah kemari. Aku memutuskan bahwa segala yang ada di luar jendela adalah gangguan terhadap pencarianku, jadi aku tidak bisa menghabiskan waktu dengan memandangi jendela. Aku juga tidak mau *mendengar* suara dari luar, tapi aku belum bisa membuat apartemenku sepenuhnya kedap suara. Jadi aku harus hidup dengan

mendengar samar-samar bunyi angin dan hujan, jalanan dan lalu lintas udara. Bahkan itu saja bisa jadi gangguan. Kadang-kadang, aku masuk ke dalam semacam ketidaksadaran, duduk dengan mata terpejam, tidak menyadari berlalunya waktu, mendengar suara-suara dunia di luar kamarku.

Aku membuat beberapa perubahan di apartemen demi keamanan dan kenyamanan. Pertama-tama, aku mengganti pintu murahan dengan PintuPerang yang kedap suara, kunci vakum, dan berlapis baja. Setiap kali aku butuh sesuatu—makanan, tisu toilet, peralatan baru—aku memesannya di internet, dan ada yang mengantarnya hingga ke depan pintuku. Pengiriman barangnya seperti ini: Pertama-tama, pemindai yang ada di lorong akan memverifikasi identitas pengantar barang dan komputerku akan mengonfirmasi bahwa aku memang memesan barang yang diantarnya. Kemudian kunci pintu luar akan terbuka dan pintu terbuka sedikit, membuka cukup ruang seukuran pancuran air mandi. Pengantar barang akan menaruh pesananku, paket, pizza, atau apa pun di dalam ruang itu lalu pergi dari sana. Pintu luar akan menutup dan terkunci sendiri; paket akan dipindai, disinar X, dan dianalisis dengan delapan cara berbeda. Isinya akan diverifikasi dan konfirmasi pengiriman akan terkirim sendiri. Kemudian aku akan membuka pintu bagian dalam dan menerima pesananku. Kapitalisme bergerak maju, tanpa aku perlu berinteraksi langsung dan bertatap muka dengan manusia lain. Memang seperti inilah mauku, terima kasih.

Apartemenku sendiri tak menarik untuk dilihat. Tidak apa-apa, karena aku juga jarang melihatnya. Bentuknya kotak berukuran sepuluh kali sepuluh meter. Ada kamar mandi dan toilet di salah satu sisi dindingnya, di seberangnya ada dapur ergonomik kecil. Aku tak pernah menggunakan dapur untuk masak. Makananku

kalau bukan makanan beku, biasanya pesan antar. Kegiatan yang paling dekat dengan memasak adalah memanaskan brownies dengan microwave.

Sisa ruangan penuh dengan peralatan OASIS. Aku menginvestasikan setiap sen yang kumiliki untuk membeli barang-barang itu. Perlengkapan terbaru, tercepat, tercanggih selalu dirilis, jadi aku terus-menerus menghabiskan uang untuk meningkatkan kemampuan peralatanku.

Peralatan kesayanganku, tentu saja konsol OASIS yang sudah diperbarui. Komputer yang menyalakan duniaku. Aku merakitnya sendiri, sepotong demi sepotong, di dalam sasis Odinware hitam legam. Di dalamnya ada prosesor yang bekerja penuh waktu, yang sangat cepat. Dan penyimpanan di dalam peranti kerasnya cukup untuk menyimpan tiga salinan digital Segala yang Ada Di Muka Bumi ini.

Aku menghabiskan sebagian besar waktuku di kursi haptik Shaptic Technologies HC5000 yang bisa disesuaikan posisi duduknya. Kursi ini memiliki suspensi dua lengan robot yang terikat dengan dinding dan langit-langit apartemenku. Dua lengan ini bisa memutar kursiku di keempat porosnya, jadi saat aku duduk terikat di sana, kursiku bisa berputar, melompat, atau bergetar untuk menciptakan sensasi aku jatuh, terbang, atau duduk di belakang kemudi roket bertenaga nuklir yang melaju dengan kecepatan Mach 2 melewati lembah di bulan keempat di Altair VI.

Kursi itu berkoordinasi dengan Shaptic Bootsuit-ku, setelan haptik sepenuh badan. Setelan itu menutupi seluruh tubuhku mulai dari leher ke bawah dan memiliki bukaan di tempat tertutup agar aku bisa buang air tanpa perlu melepas setelannya. Bagian luar setelan itu tertutup *exoskeleton*, jaringan sendi dan otot buatan yang bisa merasakan dan menghambat gerakan-

gerakanku. Di dalam setelan ada jaringan penggerak mini mirip jaring laba-laba yang bersentuhan dengan kulitku setiap beberapa sentimeter. Semua bisa diaktifkan dalam kelompok kecil atau besar yang bertujuan untuk memberi simulasi rasa—untuk membuat kulitku merasakan hal-hal yang sebenarnya tak ada di sana. Jaringan ini bisa menghasilkan sensasi tepukan di bahu, tendangan ke tulang kering, atau tembakan ke dada. (Peranti lunak untuk keamanan membuatku tidak bisa terluka secara fisik, jadi tembakan yang kurasakan hanya seperti pukulan lembut.) Aku punya setelan cadangan di mesin cuci MoshWash di sudut ruangan. Dua setelan haptik inilah isi lemari pakaianku. Pakaian lamaku teronggok jauh di dalam lemari, mengumpulkan debu.

Tanganku mengenakan sepasang sarung tangan data haptik terancangih Okagami IdleHands. Ada lapisan khusus di kedua telapak tanganku sehingga aku bisa merasa, membuat sarung tanganku bisa menciptakan ilusi aku menyentuh benda-benda dan berbagai permukaan yang sebenarnya tidak ada.

Visorku adalah Dinatro RLR-7800 WreckSpex baru, dengan fitur display retina virtual terancangih. Visor ini menarik OASIS langsung ke retinaku, menghasilkan gambar dengan resolusi tertinggi yang bisa diterima mata manusia. Dunia nyata tampak buram dan kumuh jika dibandingkan dunia virtualku. RLR-7800 masih purwarupa yang belum dijual untuk umum, tapi aku memiliki perjanjian dengan Dinatro, sehingga mereka mengirimiku perlengkapan gratis (yang dikirim melalui jasa pengiriman berlapis, yang kugunakan untuk mempertahankan anonimitasku).

Sistem suara AboundSound terdiri atas serangkaian pelantang suara supertipis yang dipasang di dinding, lantai, langit-langit apartemen, sehingga menghasilkan suara 360 derajat sempurna sampai bisa mendengar bunyi jarum jatuh. Juga *subwoofer*

Mjolnir yang cukup kuat untuk membuat gigi belakangku bergetar.

Menara aroma Olfatrix di sudut ruangan bisa menghasilkan lebih dari dua ribu aroma. Taman bunga mawar, angin laut bergaram, bahan peledak yang terbakar—menara itu bisa menghasilkan segala aroma itu dengan meyakinkan. Benda itu juga menjadi pemurni udara dan pengatur udara berkekuatan besar, yang lebih sering kugunakan untuk itu. Banyak pecundang yang suka membuat program untuk menghasilkan bau tidak enak dalam simulasi mereka, hanya untuk mempermainkan mereka yang memiliki menara-menara aroma ini, jadi aku biasanya mematikan penghasil aroma, kecuali aku berada di bagian OASIS yang menurutku aroma di sekelilingku akan ada manfaatnya.

Di lantai, tepat di bawah kursi haptik, ada *treadmill* segala arah (“Di mana pun kau berada, kau ada di sana” demikian slogan pabriknya.) *Treadmill* itu panjangnya dua meter dan tebalnya enam sentimeter. Saat diaktifkan, aku bisa berlari dengan kecepatan penuh ke segala arah dan tak pernah sampai di ujungnya. Kalau aku berganti arah, *treadmill* itu akan merasakannya, dan permukaannya yang berputar akan mengubah arah mengikutiku, selalu membuat tubuhku berada di tengahnya. Model yang kumiliki juga dilengkapi dengan elevator dan permukaan yang mengikuti bentuk, sehingga bisa menghasilkan simulasi berjalan menanjak dan naik tangga.

Kalau mau lebih “intim” lagi di OASIS, kau juga bisa membeli ACHD (boneka haptik beranatomi). ACHD ada yang berbentuk lelaki, perempuan, atau dua kelamin, dan tersedia dalam berbagai macam pilihan. Kulit lateks realistis, robot seperti manusia yang digerakkan dengan mesin. Otot dan daging. Dan segala rupa tambahan anggota tubuh dan mulut yang mampu dibayangkan seseorang.

Karena kesepian, penasaran, dan hormon remaja yang sedang bergelora, aku membeli ACHD kelas menengah, Shaptic ÜberBetty, beberapa minggu setelah Art3mis berhenti bicara denganku. Setelah menghabiskan beberapa hari yang tak produktif di simulasi rumah bordil Pleasuredome, aku membuang boneka itu, karena merasa malu dan harus menjaga diri. Aku menghabiskan ribuan kredit, tidak bekerja selama seminggu dan nyaris berhenti melakukan pencarian Easter egg ketika aku berhadapan dengan kesadaran muram bahwa seks virtual, tak peduli senyata apa pun, tidak lebih daripada masturbasi yang dibantu komputer. Pada akhirnya, aku tetap perjaka, sendirian di ruangan gelap, menunggangi robot berpelumas. Jadi kubuang saja ACHD itu dan melakukannya dengan cara kuno.

Aku tidak merasa malu bermasturbasi. Berkat *Almanak Anorak*, aku tahu itu adalah keadaan tubuh yang normal, sama perlunya dan alaminya dengan tidur atau makan.

AA 241:87—*Aku berpendapat masturbasi adalah adaptasi manusia terpenting. Itu adalah landasan utama peradaban teknologi kita. Kedua tangan kita berevolusi menjadi alat untuk menggenggam, segalanya—termasuk peralatan pribadi kita sendiri. Begini, para pemikir, penemu, dan ilmuwan biasanya kutu buku, dan kutu buku lebih susah pacaran dan berhubungan seks dibanding orang lain. Tanpa pelepasan seksual yang memang disediakan dengan cara masturbasi, aku tidak yakin manusia zaman purba bisa menemukan rahasia cara membuat api atau menciptakan roda. Dan kau boleh yakin bahwa Galileo, Newton, dan Einstein takkan pernah berhasil menciptakan penemuan mereka jika sebelumnya tidak menjernihkan kepala mereka dengan “menepuk-nepukkan sosis” (atau “mengeluarkan proton dari atom hidrogen”). Sama juga dengan Marie Curie. Sebelum dia menemukan radium, dia pasti sudah menemukan “si kecil dalam perahu”.*

Pernyataan di atas bukanlah salah satu teori Halliday yang populer, tapi aku menyukainya.

Saat aku berjalan terhuyung-huyung ke toilet, monitor besar layar datar yang terpasang di dinding menyala, dan wajah Max yang tersenyum tampak di layar. Max adalah agen sistem peranti lunakku. Aku memprogram Max agar menyala beberapa menit setelah aku menyalakan lampu, jadi aku bisa bangun lebih dulu sebelum dia mengoceh.

“Se-se-selamat pagi, Wade!” kata Max tergagap riang. “Bangun dan si-si-siap-siap!”

Program agen peranti lunak ini seperti memiliki asisten pribadi virtual—yang juga terhubung dengan komputermu melalui pengaktifan suara. Agen peranti lunak ini sangat mudah diubah-ubah, dengan ratusan kepribadian yang bisa dipilih. Aku memprogram agenku serupa, bersuara, dan bertingkah seperti Max Headroom, orang yang (seolah-olah) komputer dalam acara bincang televisi tahun 1980-an, acara ini merupakan serial TV *cyberpunk* pertama, dan iklan minuman Coke yang kocak.

“Selamat pagi, Max,” jawabku setengah mengantuk.

“Kurasa maksudmu *selamat malam*, Rumpelstiltskin. Sekarang pukul 7.18 malam, Waktu Se-se-standar OASIS, Rabu, tiga belas Desember.” Max diprogram untuk bicara agak gagap. Pada tahun 1980-an, ketika karakter Max Headroom diciptakan, komputer belum bisa menghasilkan gambar wajah manusia yang mirip aslinya, jadi Max diperankan oleh aktor (Matt Frewer yang brilian) yang memakai hiasan wajah karet untuk membuatnya *tampak* seperti hasil komputer. Tapi versi Max yang sekarang tersenyum padaku di monitor adalah program murni, dengan simulasi Kecerdasan Buatan dan rangkaian pemrograman pengenalan suara terbaik.

Aku sudah menggunakan MaxHeadroom v3.4.1 yang tercanggih selama beberapa minggu terakhir. Sebelumnya agen sistem peranti lunaku adalah sosok aktris Erin Gray (aktris yang bermain di *Buck Rogers* dan *Silver Spoons*). Tapi dia ternyata terlalu mengganggu perhatianku, jadi aku menggantinya dengan Max. Kadang-kadang Max menyebalkan, tapi dia juga membuatku tertawa. Dia juga lumayan untuk membuatku tidak terlalu merasa kesepian.

Ketika aku menyalakan modul kamar mandi dan kencing, Max tetap berkomentar melalui monitor kecil yang terpasang di atas cermin. “O-oh! Tampaknya kau mengalami kebocoran!” katanya.

“Coba cari lelucon baru,” kataku. “Ada berita yang harus ku-ketahui?”

“Hanya berita biasa. Perang, kerusuhan, kelaparan. Tak ada yang menarik buatmu.”

“Ada pesan?”

Max memutar bola matanya. “Ada beberapa. Tapi untuk menjawab pertanyaan *se-se-sungguhnya* darimu, tidak. Art3mis belum menelepon atau membalas pesanmu, cowok yang se-se-sedang jatuh cinta.”

“Aku sudah memperingatkanmu. Jangan menyebutku begitu lagi, Max. Kau minta dihapus ya.”

“Se-se-sensitif banget. Wade, kapan kau jadi se-se-sensitif begini?”

“Aku akan menghapusmu, Max. Aku serius. Kalau kau terus begitu aku akan kembali memakai Wilma Deering. Atau akan memakai suara Majel Barrett saja.”

Max memasang wajah cemberut lalu berbalik sehingga wajahnya menghadap ke pelapis dinding digital di belakangnya—yang saat ini berpola garis-garis vektor beragam warna. Max selalu se-

perti ini. Membuatku kesal adalah bagian dari kepribadian yang sudah diprogramkan padanya. Aku sebenarnya menikmati hal ini, karena sikapnya mengingatkanku saat nongkrong bersama Aech. Dan aku sangat merindukan masa-masa nongkrong bersama Aech.

Tatapanku tertuju pada cermin di kamar mandi, tapi aku tidak menyukai apa yang kulihat di sana, jadi aku memejamkan mataku sampai aku selesai kencing. Aku bertanya-tanya (bukan untuk pertama kalinya) kenapa aku tidak mengecat hitam cermin itu juga, setelah aku selesai mengecat jendela.

Satu jam setelah bangun adalah saat paling tidak kusukai setiap hari, karena aku menghabiskan di dunia nyata. Pada saat ini aku harus berurusan dengan bersih-bersih rumah dan olah raga fisik. Aku membenci saat seperti ini karena segalanya berlawanan dengan kehidupanku yang lain. Kehidupan nyataku, di dalam OASIS. Pemandangan apartemen kecil satu kamar, peralatanku, atau bayangan di cermin—semuanya menjadi pengingat menyakitkan bahwa dunia tempatku menghabiskan hari-hariku, sebenarnya, bukanlah dunia nyata.

“Tarik kursi,” kataku sambil keluar dari kamar mandi. Kursi haptik langsung meratakan dirinya lagi, menarik toilet mundur sehingga membilas di dalam dinding, memberiku ruang kosong yang luas di tengah ruangan. Aku memakai visor dan membuka Gym, simulasi yang berdiri sendiri.

Sekarang aku berada di pusat kebugaran modern yang luas dengan berbagai peralatan latihan dan angkat beban, semuanya akan disimulasikan secara sempurna dengan setelan haptikku. Aku mulai melakukan olahraga harianku. *Sit-up*, latihan perut, *push-up*, aerobik, angkat beban. Kadang-kadang, Max akan mene-riakkan kata-kata pemberi semangat. “Angkat kakimu! Rasakan se-se-sensasinya!”

Aku biasanya olahraga sedikit di dalam OASIS, dengan melakukan pertarungan fisik atau berlari di *treadmill* dalam pemandangan virtual. Tapi aku menghabiskan banyak waktuku duduk di kursi haptik, dan tidak bergerak sama sekali. Saat merasa depresi atau frustrasi, aku juga makan lebih banyak, dan hampir setiap hari aku merasa seperti itu. Akibatnya, berat badanku bertambah. Sejak awal tubuhku juga tidak kurus dan kurang terurus, jadi tidak butuh waktu lama aku tidak muat lagi duduk dengan nyaman di kursi haptikku atau merasa semakin sesak dalam setelan haptik ukuran XL. Jika begini terus, aku harus membeli peralatan baru, dengan komponen-komponen tambahan yang lebih besar.

Aku tahu kalau aku tidak mengendalikan berat badanku, aku mungkin keburu mati karena terlalu malas bergerak sebelum berhasil menemukan Easter egg. Aku tidak bisa membiarkan itu terjadi. Jadi aku mengambil keputusan cepat dan mengaktifkan peranti lunak untuk olahraga di OASIS. Aku langsung menyesalinya pada saat aku mengaktifkannya.

Sejak saat itu, komputerku memonitor tanda-tanda vitalku dan mencatat berapa banyak kalori yang sudah kubakar pada hari itu. Jika aku tidak memenuhi kebutuhan olahraga harianku, sistem komputer akan mencegahku masuk ke akun OASIS. Ini artinya aku tidak bisa bekerja, melakukan pencarianku, atau pada akhirnya, aku tidak bisa menjalani hidupku. Setelah proses penguncian untuk mengaktifkan sistem ini, aku tidak bisa mematahkannya sebelum dua bulan. Dan peranti ini terkait dengan akun OASIS-ku, jadi aku tidak bisa membeli komputer baru atau menyewa komputer di kafe OASIS. Kalau aku mau masuk OASIS, aku tidak punya pilihan selain berolahraga lebih dulu. Ini terbukti menjadi satu-satunya motivasi yang diperlukan.

Peranti ini juga memonitor asupan makananku. Setiap hari aku boleh memilih makanan-makanan dari berbagai pilihan menu sehat berkalori rendah. Peranti ini akan memesan makanan untukku dan makanan akan diantar ke depan pintuku. Karena aku tidak pernah meninggalkan apartemen, mudah bagi program ini untuk mengawasi apa yang kumakan. Kalau aku memesan makanan tambahan sendiri, sistem akan menambah beban olahraga yang harus kulakukan untuk menghilangkan asupan kalori tambahan tersebut. Ini memang peranti lunak yang sadis.

Tapi aku berhasil. Berat badanku mulai turun, dan setelah beberapa bulan, aku berada dalam kondisi hampir prima. Untuk pertama kalinya aku punya perut yang rata, dan otot. Energiku juga bertambah dua kali lipat, dan aku jarang sakit. Setelah dua bulan berlalu dan aku diberi pilihan untuk mematikan sistem kesehatan ini, aku memutuskan untuk tetap memasangnya. Sekarang, olahraga menjadi bagian dari ritual harianku.

Setelah selesai angkat beban, aku naik ke *treadmill*. “Mulai lari pagi,” kataku pada Max. “Jalur Bifrost.”

Ruang olahraga virtual lenyap. Sekarang aku berdiri di jalur lari semitransparan, pita yang berputar mengelilingi nebula berbintang. Planet-planet raksasa dan bulan-bulan beraneka warna berada di sekelilingku. Jalur lari terhampar di hadapanku, naik, turun, dan kadang-kadang spiral yang membentuk heliks. Penghalang tak kasatmata mencegahku agar tidak jatuh dari jalur tanpa sengaja dan meluncur ke lubang berbintang tak berujung. Jalur Bifrost adalah simulasi yang berdiri sendiri, salah satu dari ratusan rancangan jalur lari yang ada dalam komputerku.

Ketika aku mulai berlari, Max menyetel lagu tahun 1980-an. Lagu pertama dimulai, ingatkanku langsung menyebut judul lagu, penyanyi, album, dan tahun rilisnya. “*A Million Miles Away*, The

Plimsouls, *Everywhere at Once*, 1983.” Kemudian aku mulai ikut bernyanyi, melantunkan liriknya. Mengingat lirik lagu tahun 1980-an bisa saja menyelamatkan nyawa avatarku suatu hari nanti.

Setelah selesai berlari, aku melepaskan visor lalu mulai melepaskan setelan haptikku. Aku harus melakukannya perlahan-lahan untuk mencegah terjadinya kerusakan komponen di setelanku. Ketika aku melepaskannya dengan hati-hati, bulatan-bulatan yang menempel di kulitku menimbulkan bunyi *pop* saat terlepas, meninggalkan tanda bulatan-bulatan kecil di sekujur tubuhku. Setelah aku melepaskan setelanku, aku menaruhnya ke mesin cuci dan menaruh setelan bersihku di lantai.

Max sudah menyalakan keran mandiku, mengatur suhunya agar sesuai dengan yang kusukai. Ketika aku masuk ke ruang mandi yang dipenuhi uap, Max memutar musik di atas keran mandiku. Aku mengenali musik pembukanya, lagu *Change* dari John Waite. Dari musik film *Vision Quest*, Geffen Records, 1985.

Ruang mandi ini bekerja seperti tempat cuci mobil otomatis zaman dulu. Aku hanya berdiri di dalam ruang itu, sementara mesin melakukan sebagian besar tugasnya, menyembrotku dengan air sabun dari berbagai sudut, lalu membilasku. Tak ada rambut yang perlu dicuci, karena keran air mandi juga menyembrotkan cairan penghilang rambut yang tinggal kuusap ke wajah dan tubuhku. Ini membuatku tak perlu bercukur atau memangkas rambut. Aku tidak butuh kerepotan seperti itu. Dengan kulit yang mulus aku bisa mengenakan setelan haptik dengan nyaman. Aku terlihat seperti orang aneh karena tidak memiliki alis, tapi aku sudah terbiasa.

Setelah keran selesai memancurkan air, kini giliran pengering tubuh, sekaligus memancarkan kelembapan ke kulitku dalam hitungan detik. Aku berjalan ke dapur dan mengambil sekaleng

Sludge, minuman sarapan tinggi protein dan vitamin D (untuk membantuku mengatasi kurangnya paparan sinar matahari). Saat aku meminumnya, sensor komputerku diam-diam mencatatnya, memindai kode dan menambah jumlah asupan kalori totalku hari itu. Setelah sarapan, aku memakai setelan haptikku yang bersih. Memakainya tidak sesulit melepaskannya, tapi aku juga tidak boleh tergesa-gesa memakainya.

Setelah mengenakan setelan haptik, aku memerintahkan kursi haptik untuk bersiap. Aku berhenti sejenak dan menatap peralatanku. Aku sangat bangga dengan semua perangkat canggih ini ketika pertama kali membelinya. Tapi setelah beberapa bulan, aku melihat peralatanku seperti ini: mesin yang digunakan untuk menipu seluruh indraku, yang membuatku hidup di dunia yang tak nyata. Masing-masing komponen dari peralatanku adalah jeruji yang dengan sukarela kubuat untuk memenjarakan diriku sendiri.

Saat berdiri di sana, di bawah lampu neon suram dalam apartemen satu kamarku, aku tak bisa lari dari kenyataan. Dalam kehidupan nyata, aku hanyalah penyendiri yang tak punya teman. Orang yang kesepian. Manusia culun berkulit pucat yang terobsesi pada budaya pop. Agorafobia yang menutup diri, tanpa teman sungguhan, keluarga, atau memiliki kontak dengan manusia lain. Aku hanya jiwa yang kesepian, tersesat, dan sedih, dan hanya menghabiskan hidupnya dalam permainan video yang diagung-agungkan.

Tapi di OASIS lain ceritanya. Di sana, aku adalah Parzival yang hebat. *Gunter* terkenal dan selebritas internasional. Orang-orang di OASIS meminta tanda tanganku. Aku memiliki klub penggemar. Malahan, tidak hanya satu ada beberapa. Aku dikenali ke mana pun aku pergi (hanya jika aku memang ingin di-

kenali). Aku dibayar untuk mengiklankan produk. Orang-orang mengagumi dan memujaku. Aku diundang ke pesta-pesta paling eksklusif. Aku pergi ke semua kelab paling top dan tak pernah harus mengantre masuk. Aku adalah ikon budaya pop, bintang rock VR. Dan di kalangan *gunter*, aku adalah legenda. Bukan, aku adalah dewa.

Aku duduk lalu mengenakan sarung tangan dan visorku. Setelah identitasku diverifikasi, logo Gregarious Simulation System muncul di hadapanku, diikuti dengan perintah untuk masuk.

Selamat datang, Parzival

Silakan ucapkan kalimat masukmu.

Aku berdeham dan mengucapkan kalimat masukku. Setiap kata muncul di layar ketika aku mengucapkannya. *"No one in the world gets what they want and that is beautiful."*

Ada jeda singkat, lalu aku menghela napas lega ketika OASIS menjelma di sekelilingku.

0020

Avatarku perlahan-lahan muncul di depan panel kendali di pusat komando markasku, di tempat yang sama aku duduk malam sebelumnya, melakukan ritual malamku yaitu memandang Quatrain itu dengan tatapan kosong sampai ketiduran dan aku keluar dari sistem dengan sendirinya. Aku sudah memandang kalimat sialan itu selama hampir enam bulan, dan masih belum bisa memecahkan artinya. Tak ada seorang pun yang berhasil. Tentu saja, semua orang punya teori, tapi Kunci Giok belum ditemukan juga, dan urutan di Papan Skor tetap tak berubah.

Pusat komandoku terletak di bawah kubah berlapis baja yang berada di permukaan berbatu asteroid pribadiku. Dari sini aku bisa memandang ke semua penjuru 360 derajat, hingga ke ujung cakrawala ke segala arah. Bagian lain markasku adalah bawah tanah, yang berupa kompleks bawah tanah yang luas memanjang hingga ke inti asteroid. Aku membuat program seluruh tempat ini sendiri, tidak lama setelah pindah ke Columbus. Avatarku butuh markas, dan aku tidak mau punya tetangga, jadi aku membeli planet kecil yang bisa kutemukan—asteroid kecil yang tak berpenghuni di Sektor Empat Belas. Namanya S14A316, tapi aku menamainya Falco, seperti nama penyanyi rap Austria. (Aku bukan penggemar berat Falco. Aku hanya menganggap namanya terdengar keren.)

Luas permukaan Falco hanya beberapa kilometer persegi, tapi

tetap saja harganya menguras kocekku. Namun, semua ini setimpal. Kalau kau memiliki dunia sendiri, kau bisa membangun apa saja yang kau mau di sana. Dan tak ada yang bisa mengunjungi duniamu kecuali kau memberinya akses, dan aku tak pernah memberi akses ke duniaku kepada siapa pun. Markasku adalah rumahku di dalam OASIS. Tempat keramat avatarku. Satu-satunya tempat aku merasa sepenuhnya aman di dalam OASIS.

Setelah aku masuk, jendela muncul di layarku, memberitahuku bahwa hari ini pemilu. Umurku delapan belas tahun sekarang, jadi aku bisa memilih, baik di dalam pemilu OASIS atau pemilu pejabat pemerintahan Amerika Serikat. Aku tidak peduli pada pemilu pejabat pemerintah, karena aku tak melihat ada manfaatnya. Negara yang dulunya hebat, tempat aku dilahirkan ini, sekarang sekadar nama. Tak peduli siapa yang jadi pemimpinnya. Mereka ibaratnya hanya mengatur kursi-kursi di kapal *Titanic* dan semua orang tahu itu. Selain itu, sekarang semua orang bisa memilih dari rumah, lewat OASIS, orang-orang yang terpilih adalah bintang film, bintang TV realitas, atau penceramah agama yang radikal di televisi.

Namun, aku meluangkan waktu untuk mengikuti pemilu OASIS, karena hasil pemilu itu memengaruhiku. Proses pemilihannya sendiri hanya beberapa menit, karena aku sudah paham betul isu-isu yang dibicarakan GSS di pemilu. Ini juga saatnya memilih Presiden dan Wakil Presiden Dewan Pengguna OASIS, tapi itu pilihan mudah. Seperti kebanyakan *gunter*, aku memilih kembali Cory Doctorow dan Wil Wheaton (lagi). Tidak ada batas waktu kepemimpinan, dan mereka berdua sudah melakukan pekerjaan yang bagus dalam melindungi hak para pengguna OASIS selama lebih dari sepuluh tahun.

Saat aku selesai memilih, aku menyesuaikan posisi kursi hap-

tikku dan memperhatikan konsol perintah di hadapanku. Konsol itu penuh dengan berbagai tombol, papan ketik, tuas kendali, dan layar-layar. Monitor-monitor pengawas keamanan di sebelah kiriku terhubung dengan kamera-kamera virtual yang kutempatkan di bagian-bagian dalam dan luar markasku. Di sebelah kanan, ada lagi monitor yang memperlihatkan tayangan berita dan hiburan favoritku. Salah satu di antaranya adalah saluran televisiku sendiri: *Parzival-TV—Menyiarkan sampah eklektik yang tak jelas, 24-7-365.*

Awal tahun itu, GSS menambahkan fitur baru untuk para pengguna OASIS: saluran POV (Video Personal OASIS). Fitur ini membuat siapa pun yang membayar biaya bulanan bisa memiliki jaringan televisi sendiri. Siapa pun yang masuk ke dalam simulasi bisa mengikuti dan menonton saluran POV-mu, dari segala penjuru dunia. Apa yang kauiarkan di saluranmu atau siapa yang kauizinkan untuk menonton sepenuhnya terserah padamu. Kebanyakan pengguna memasang “saluran tontonan pribadi”, yang menjadikan dirimu bintang pertunjukan selama dua puluh empat jam penuh. Kamera-kamera virtual akan terbang mengikutimu selama melakukan kegiatan sehari-hari. Kau bisa membatasi akses terhadap saluran televisimu sehingga hanya bisa ditonton teman-temanmu, atau kau bisa membebaskan biaya per jam kepada para penonton untuk bisa mengakses POV-mu. Selebritas-selebritas kelas dua dan bintang-bintang porno biasanya melakukan ini, menjual kehidupan virtual mereka dengan bayaran per menit.

Sebagian orang menggunakan POV untuk menyiarkan video secara langsung dari kehidupan nyata mereka, atau anjing mereka, atau anak-anak mereka. Sebagian lagi hanya menyiarkan tayangan film-film kartun kuno. Kemungkinan-kemungkinannya tak ber-

batas, dan berbagai tayangan yang tersedia tampaknya makin tak keruan setiap hari. Video-video penggemar kaki ditayangkan non-stop dari Eropa Timur. Tayangan porno amatir yang menampilkan ibu-ibu di Minnesota. Tinggal sebut saja, semua tersedia. Segala bentuk keanehan yang terpikir oleh manusia difilmkan dan disiarkan daring. Program televisi yang berisi tayangan sampah akhirnya mencapai puncak, dan orang biasa kini bisa memiliki ketenaran tak terbatas. Sekarang semua orang bisa ada di TV, setiap detik setiap hari, tak peduli ada yang menontonnya atau tidak.

Parzival-TV bukanlah saluran tontonan pribadi. Bahkan, aku tak pernah memperlihatkan wajah avatarku. Aku hanya menayangkan berbagai serial TV klasik tahun 1980-an, iklan-iklan retro, film kartun, video musik, dan film. Banyak sekali film. Pada akhir pekan, aku menayangkan film monster Jepang, dan sejumlah anime klasik. Apa pun yang kusukai. Apa pun yang kutayangkan tak penting. Avatarku masih berada di Lima Besar, jadi saluran POV-ku menarik jutaan penonton setiap hari, tak peduli apa pun yang kutayangkan, dan ini membuatku bisa menjual slot iklan pada berbagai sponsor.

Penonton utama Parzival-TV adalah para *gunter* yang memonitor tayanganku secara berkala dengan harapan aku tanpa sengaja mengungkapkan informasi penting tentang Kunci Giok atau perburuan Easter egg itu sendiri. Tentu saja, aku tak pernah melakukan hal semacam itu. Pada saat itu, Parzival-TV melakukan tayangan nonstop maraton *Kikaider*. *Kikaider* adalah serial aksi Jepang tahun 1970-an tentang *android* dengan pakaian merah-dan-biru yang mengalahkan monster-monster berkostum karet di setiap episodenya. Aku sangat menyukai *kaiju* dan *tokusatsu* kuno, tayangan-tayangan zaman dulu seperti *Spectreman*, *The Space Giants*, dan *Supaidaman*.

Aku mengeluarkan daftar program acaraku dan membuat perubahan pada tayangan malam. Aku menghapus episode-episode *Riptide* dan *Misfits of Science* yang sudah kupasang dan menggantinya dengan film-film yang ada *Gamera*, kura-kura terbang raksasa favoritku. Kupikir film-film itu bisa membuat senang penonton. Kemudian, untuk menutup hari, aku menambahkan beberapa episode *Silver Spoons*.

Art3mis juga memiliki saluran televisi sendiri. Art3mivision, dan aku selalu menyalakan satu monitorku untuk menontonnya. Saat ini, dia menyiarkan acara Senin malam seperti biasanya: episode *Square Pegs*. Setelah itu dilanjutkan dengan *ElectraWoman and DynaGirl*, diikuti rentetan episode *Isis* dan *Wonder Woman*. Rangkaian programnya sama sejak lama. Tapi tidak masalah. Art3mis masih memiliki rating tinggi. Baru-baru ini, dia meluncurkan merek pakaian yang sangat sukses untuk avatar wanita, mereknya Art3miss. Dia sangat sukses.

Setelah pesta dansa di *Distracted Globe*, Art3mis memutuskan segala kontak denganku. Dia memblokir surel, telepon, dan ajakan obrolan dariku. Dia juga berhenti menulis blog.

Aku mencoba segala cara untuk menghubunginya. Aku mengiriminya bunga-bunga avatar. Beberapa kali aku mengunjungi markas avatarnya, istana berlapis baja di Benatar, bulan kecil yang dimilikinya. Aku menjatuhkan lagu-lagu dan surat ke istananya dari udara, seperti bom-bom cinta. Pernah sekali, pada saat aku amat putus asa, aku berdiri di luar istananya selama dua jam, mengangkat *boom box* di atas kepalaku, melantunkan lagu *In Your Eyes* dari Peter Gabriel dengan volume paling tinggi.

Dia tidak keluar. Aku bahkan tidak tahu apakah dia ada di istananya atau tidak.

Aku sudah lima bulan tinggal di Columbus, dan sudah de-

lapan minggu penuh derita sejak aku terakhir ngobrol dengan Art3mis. Tapi aku tidak menghabiskan waktuku dengan meratap dan mengasihani diriku sendiri. Yah, tidak *sepanjang* waktu, maksudku. Aku berusaha menikmati “hidup baruku” sebagai *gunter* terkenal yang melampaui banyak sektor. Meskipun level avatarku sudah maksimal, aku terus menyelesaikan berbagai petualangan, menambah koleksi senjata, benda-benda sihir, dan kendaraan-kendaraanku, yang kusimpan di lemari besi markasku. Petualangan membuatku sibuk dan menjadi pengalihan perhatianku dari kesepian dan kesendirian yang kurasakan.

Aku berusaha menghubungi Aech lagi setelah Art3mis mencampakkanku, tapi hubungan kami tak sama lagi. Kami sudah berjarak, dan aku tahu itu salahku. Obrolan kami sekarang terasa lebih hati-hati dan berjarak, seakan sama-sama takut bakal membocorkan informasi penting yang bisa kami gunakan. Aku bisa merasakan Aech kini tidak lagi memercayaiku. Sementara aku terobsesi pada Art3mis, sepertinya Aech terobsesi menjadi *gunter* pertama yang menemukan Kunci Giok. Sudah hampir setengah tahun sejak kami menemukan Gerbang Pertama, tapi lokasi Kunci Giok masih jadi misteri.

Sudah hampir sebulan aku tidak ngobrol dengan Aech. Percakapan terakhir kami berakhir menjadi teriakan, yang disudahi dengan aku mengingatkan Aech bahwa “dia takkan pernah menemukan Kunci Tembaga” kalau aku tidak menggiringnya ke tempat itu. Dia mendelik memandangkuku tanpa bicara selama sedetik, lalu keluar dari ruang ngobrol. Kekeraskepalaan dan gengsi membuatku tidak mau menghubunginya lagi untuk minta maaf, dan sekarang tampaknya sudah terlalu lama waktu berlalu.

Ya. Aku hebat sekali. Dalam waktu kurang dari enam bulan, aku berhasil merusak persahabatan dengan dua sahabat baikku.

Aku menonton saluran Aech, yang dinamainya H-Feed. Saat ini salurannya menayangkan pertarungan WWF akhir tahun 1980-an antara Hulk Hogan dan Andre the Giant. Aku tidak mau melihat saluran Daito dan Shoto, saluran Daishow, karena aku tahu mereka hanya menayangkan film samurai kuno. Cuma film-film semacam itu yang mereka tayangkan.

Beberapa bulan setelah pertemuan pertama di basemen Aech yang disertai sedikit salah paham, aku berhasil menjalin hubungan seadanya dengan Daito dan Shoto saat kami bertiga bergabung untuk menyelesaikan petualangan tambahan di Sektor Dua Puluh Dua. Mengajak mereka bergabung adalah ideku. Aku merasa tidak enak karena akhir pertemuan kami seperti itu, dan aku menunggu kesempatan untuk bisa berdamai dengan kedua samurai itu. Kesempatan itu tiba saat aku menemukan petualangan level tinggi yang tersembunyi bernama Shodai Urutoraman di Planet Tokusatsu. Tanggal penciptaan yang tercantum di keterangan petualangan itu tertera beberapa tahun setelah kematian Halliday, yang berarti tak ada kaitannya dengan kontes itu. Petualangan itu berbahasa Jepang, yang diciptakan oleh GSS divisi Hokkaido. Aku bisa saja berusaha menyelesaikan petualangan itu sendiri, menggunakan aplikasi penerjemah Mandarax yang terpasang dalam semua akun OASIS, tapi terlalu berisiko. Mandarax dikenal sering kacau atau salah menerjemahkan instruksi-instruksi dan petunjuk-petunjuk petualangan, yang bisa saja membuatku melakukan kesalahan-kesalahan fatal.

Daito dan Shoto tinggal di Jepang (mereka menjadi pahlawan nasional di sana), dan aku tahu mereka fasih berbahasa Jepang dan Inggris. Jadi aku menghubungi mereka menanyakan apakah mereka tertarik bergabung denganku, hanya untuk menyelesaikan petualangan yang satu ini. Awalnya mereka ragu, tapi setelah

aku menjelaskan keunikan petualangan tersebut, dan dugaanku tentang hasilnya setelah kami menyelesaikannya, mereka akhirnya setuju. Kami bertiga bertemu di luar gerbang petualangan di Tokusatsu dan memasukinya bersama-sama.

Petualangan ini adalah reka ulang keseluruhan tiga puluh sembilan episode serial TV *Ultraman* original, yang ditayangkan di televisi Jepang tahun 1966 sampai 1967. Serial ini berpusat pada tokoh manusia bernama Hayata yang menjadi anggota Science Patrol, organisasi yang membaktikan diri untuk melawan serangan monster-monster raksasa seperti Godzilla yang menyerang bumi dan mengancam peradaban manusia. Saat Science Patrol menghadapi ancaman yang tak bisa mereka tangani sendiri, Hayata akan menggunakan alat yang disebut Beta Capsule untuk mengubahnya menjadi alien super yang dikenal dengan nama Ultraman. Kemudian dia akan menghajar monster-monster itu setiap minggunya, menggunakan segala macam gerakan kung-fu dan serangan-serangan energi.

Kalau aku memasuki gerbang petualangan seorang diri, otomatis aku harus berperan sebagai Hayata sendiri. Tapi karena Shoto, Daito, dan aku memasuki gerbang bersama-sama, kami bisa memilih anggota tim Science Patrol yang ingin kami perankan. Kami bisa bertukar peran atau berganti karakter pada setiap awal level atau “episode” berikutnya. Kami bertiga bergantian memerankan Hayata dan anggota tim Science Patrolnya, Hoshino dan Arashi. Seperti sebagian besar petualangan di OASIS, bermain sebagai tim memudahkan kami mengalahkan berbagai musuh dan menyelesaikan setiap level.

Kami butuh waktu seminggu, sering kali bermain enam belas jam sehari, hingga akhirnya berhasil menyelesaikan 39 levelnya dan menyelesaikan petualangan. Ketika kami melangkah keluar

dari gerbang petualangan, masing-masing avatar kami mendapat poin pengalaman dan beberapa ribu kredit. Tapi hadiah sesungguhnya setelah menyelesaikan petualangan ini adalah artefak langka: Beta Capsule Hayata. Silinder logam kecil yang membuat avatar yang memilikinya bisa berubah menjadi Ultraman sehari sekali, selama tiga menit.

Karena kami bertiga, ada perdebatan di antara kami siapa yang boleh memiliki artefak ini. “Parzival yang layak memilikinya,” kata Shoto, lalu memandang kakak lelakinya. “Dia yang menemukan petualangan ini. Kita bahkan tidak bakal tahu jika tidak dia beritahu.”

Tentu saja, Daito tidak setuju. “Dan dia takkan bisa menyelesaikan petualangan tanpa bantuan kita!” Dia bilang yang paling adil untuk kami adalah melelang Beta Capsule dan membagi tiga hasilnya. Tapi aku tak mau melakukan itu. Artefak itu terlalu berharga untuk dijual, dan aku tahu benda itu akan jatuh ke tangan para Sixer, karena mereka membeli hampir semua artefak besar yang dilelang. Aku juga melihat kesempatan ini untuk berbaikan dengan Daito.

“Kalian berdua yang layak mendapat Beta Capsule,” kataku. “*Urutoraman* adalah superhero terhebat Jepang. Kekuatannya selayaknya berada di tangan orang Jepang.”

Mereka berdua terkejut dan merasa terhormat karena kemurahan hatiku. Terutama Daito. “Terima kasih, Parzival-san,” katanya, lalu membungkuk dalam-dalam. “Kau adalah pria terhormat.”

Setelah itu, kami bertiga berpisah sebagai teman, walaupun bukan sekutu, dan aku menganggapnya sebagai balasan luar biasa atas usahaku.

Ada bunyi berdentang di telingaku dan aku melihat jam. Hampir pukul delapan. Saatnya mencari uang.

...

Aku selalu kesulitan uang, tak peduli betapa pun kerasnya usahaku untuk berhemat. Banyak tagihan yang harus dibayar setiap bulan, baik dalam dunia nyata dan di OASIS. Pengeluaran-pengeluaranku di dunia nyata adalah pengeluaran standar. Biaya sewa, listrik, makanan, air. Perbaikan dan peningkatan peranti keras. Pengeluaran-pengeluaran avatarku jauh lebih eksotis. Perbaikan pesawat ulang-alik. Biaya teleportasi. Penambah tenaga. Amunisi. Aku membeli banyak amunisi dengan harga grosir, tapi tetap saja tidak murah. Dan biaya teleportasiku setiap bulannya sangat besar. Pencarianku terhadap Easter egg Halliday membuatku perlu sering melakukan perjalanan, dan GSS kerap menaikkan biaya teleportasi.

Aku sudah menghabiskan sisa uang dari iklan produk. Sebagian besarnya untuk membeli peralatan dan membeli asteroidku sendiri. Aku mendapat penghasilan lumayan setiap bulannya dengan menjual slot iklan di saluran POV-ku dan melelang berbagai benda sihir, senjata, perisai yang tak kuperlukan atau senjata-senjata yang kuperoleh sepanjang perjalananku. Tapi sumber penghasilan utamaku adalah bekerja sebagai pembantu teknis OASIS.

Saat aku menciptakan identitas baruku sebagai Bryce Lynch, aku memberinya gelar sarjana, ditambah berbagai sertifikat teknis, dan riwayat pekerjaan yang panjang dan bagus sebagai tenaga pemrogram dan pembuat aplikasi di OASIS. Namun, dengan resume palsu yang bagus itu, satu-satunya pekerjaan yang berhasil kudapatkan adalah menjadi perwakilan pembantu teknis di Helpful Helpdesk Inc., salah satu perusahaan kontrak GSS yang bertugas menangani layanan pelanggan dan bantuan teknis OASIS. Sekarang aku bekerja empat puluh jam per minggu, membantu orang-orang tolol menyetel ulang konsol OASIS mereka

dan memperbarui perangkat sarung tangan haptik mereka. Ini pekerjaan yang melelahkan, tapi bisa membayar tagihan.

Aku keluar dari akun OASIS-ku lalu menggunakan peralatan untuk masuk ke akun OASIS yang dipakai untuk pekerjaanku. Proses masuk selesai dan avatarku menjadi avatar Happy Helpdesk, avatar berwajah tampan seperti boneka Ken yang digunakan untuk menerima panggilan bantuan teknis. Avatar ini muncul di ruang panggilan masuk virtual yang sangat luas, di kubikel virtual, duduk di meja virtual, di depan komputer virtual, mengenakan alat komunikasi virtual.

Helpful Helpdesk Inc. menerima jutaan telepon setiap harinya, dari seluruh dunia. Dua puluh empat jam, 365 hari. Dari orang-orang bodoh yang marah dan bingung, satu demi satu. Tak ada waktu istirahat di antara telepon masuk, karena selalu ada ratusan orang tolol dalam antrean layanan, semuanya rela menunggu selama berjam-jam agar pembantu teknis memperbaiki masalah mereka. Buat apa repot-repot mencari solusinya dalam jaringan? Buat apa berusaha mencari tahu sendiri masalahnya kalau ada orang lain yang bisa memikirkannya untukmu?

Seperti biasa, sif sepuluh jamku berlalu sangat lambat. Avatar-avatar pembantu teknis tak bisa meninggalkan kubikel mereka, tapi aku menemukan cara lain untuk melewati waktu. Akun kerjaku dibuat tidak bisa menjelajah keluar dari situs kerjaku, tapi aku meretas visorku agar aku masih bisa mendengarkan musik atau menonton film yang tersimpan dalam komputerku sambil menerima panggilan masuk.

Ketika sifku berakhir dan aku keluar dari akun kerja, aku langsung masuk lagi ke akun OASIS-ku. Ada ribuan surel menunggu untuk dibuka, dan aku tahu dari subjek surelku apa yang telah terjadi sementara aku bekerja.

Art3mis telah menemukan Kunci Giok.

0021

Seperti *gunter* lain di seluruh dunia, aku ngeri melihat perubahan di Papan Skor, karena aku tahu hal itu akan memberi keuntungan yang tidak adil bagi para Sixer.

Beberapa bulan setelah kami melewati Gerbang Pertama, ada avatar anonim yang menempatkan artefak yang sangat luar biasa hebatnya di pelelangan. Artefak itu adalah Fyndoro Tablet Pencari, benda itu memiliki kekuatan unik yang bisa memberi keuntungan besar dalam perburuan Easter egg Halliday.

Sebagian besar benda-benda virtual di OASIS diciptakan oleh sistem secara acak, dan benda-benda itu “dijatuhkan” saat kau membunuh NPC atau menyelesaikan petualangan. Benda-benda langka disebut artefak, benda-benda dengan kekuatan sihir mahahebat yang memberi kemampuan luar biasa bagi para pemiliknya. Hanya beberapa ratus artefak yang ada saat ini, dan banyak di antaranya sudah ada sejak masa-masa awal OASIS, ketika masih berupa permainan MMO. Setiap artefak unik, artinya setiap artefak hanya ada satu jenis fungsinya di dalam OASIS ini. Biasanya, cara untuk memperoleh artefak adalah dengan mengalahkan penjahat besar di akhir petualangan level tinggi. Kalau kau beruntung, sang penjahat akan menjatuhkan artefak setelah kau membunuhnya. Kau juga bisa memperoleh artefak dengan membunuh avatar yang memiliki artefak dalam inventaris senjatanya, atau dengan membelinya di pelelangan daring.

Karena artefak benda langka, maka selalu jadi berita besar saat ada yang dilelang. Ada yang dijual dengan harga beberapa ratus atau ribu kredit, tergantung kekuatannya. Tiga tahun lalu, artefak bernama Cataclyst menembus rekor penjualan tertinggi. Menurut daftar lelang, Cataclyst adalah sejenis bom sihir, dan hanya bisa digunakan sekali. Saat bom meledak, bom itu akan membunuh semua avatar dan NPC di sektor itu, termasuk avatar pemiliknya. Tak ada yang bisa selamat dari bom itu, tak peduli sehebat apa kekuatan atau perlindungan yang kaumiliki.

Cataclyst dijual ke penawar anonim dengan harga lebih dari sejuta kredit. Artefak itu belum diledakkan, jadi pemilik barunya masih menunggu entah di mana, menunggu saat yang tepat untuk meledakkannya. Benda itu jadi semacam lelucon sekarang. Saat ada *gunter* yang dikerumuni avatar-avatar yang tidak sukainya, dia akan mengatakan bahwa dia memiliki Cataclyst dan mengancam untuk meledakkannya. Tapi kebanyakan orang menduga bahwa benda itu sudah jatuh ke tangan Sixer, bersama dengan artefak-artefak kuat lainnya.

Fyndoro Tablet Pencari terjual lebih mahal daripada Cataclyst. Menurut deskripsi lelang, tablet itu berbentuk batu hitam bulat datar yang mengilap, dan hanya memiliki satu kekuatan sederhana. Sehari sekali, pemilik batu itu bisa menulis nama avatar siapa pun di permukaan batunya, dan tablet akan menunjukkan lokasi avatar tersebut pada saat itu. Namun, kekuatan jarak pencariannya terbatas. Kalau kau berada di sektor yang berbeda dengan sasaran yang kau cari, tablet itu hanya akan memberitahumu lokasi sektor sasaranmu. Kalau kau sudah berada di sektor yang sama, tablet itu akan memberitahumu di planet mana sasaranmu berada (atau planet yang terdekat, kalau mereka berada di luar angkasa). Kalau kau berada di planet yang sama

dengan sasaranmu saat kau menggunakannya, tablet itu akan menunjukkan koordinat persis tempat sasaran berada di peta.

Saat penjual artefak menyatakan dengan jelas hal ini dalam daftar lelangnya, kalau kau menggunakan kekuatan tablet itu dalam kaitannya dengan Papan Skor, artefak itu jelas benda paling berharga di seantero OASIS. Yang perlu kaulakukan hanyalah mengawasi mereka yang berada di urutan teratas Papan Skor dan menunggu sampai ada skor yang bertambah. Pada detik itu terjadi, kau hanya perlu menulis nama avatar tersebut di tablet dan benda tersebut akan menunjukkan keberadaannya pada saat itu juga, dan mengungkapkan lokasi kunci yang baru ditemukan, atau gerbang yang baru dilaluinya. Karena keterbatasan jarak artefak itu, mungkin perlu dua atau tiga kali usaha untuk mempersempit lokasi persis kunci atau gerbang yang dicari, tapi meskipun ada kekurangannya, itu adalah informasi yang membuat banyak orang rela membunuh demi mendapatkannya.

Ketika Fyndoro Tablet Pencari dilelang, adu tawar gila-gilaan terjadi di antara beberapa klan *gunter* besar. Tapi saat lelang berakhir, tablet itu akhirnya terjual kepada para Sixer dengan harga hampir dua juta kredit. Sorrento sendiri menggunakan akun IOInya untuk menawar pada lelang tablet tersebut. Dia menunggu hingga beberapa detik terakhir lalu mengalahkan semua tawaran yang lain. Dia bisa saja mengajukan tawaran lelang secara anonim, tapi dia jelas ingin seluruh dunia tahu bahwa kini dia yang memiliki artefak. Itu caranya membuat kami yang berada di Lima Besar tahu bahwa sejak saat itu, siapa pun di antara kami yang menemukan kunci atau melewati gerbang, para Sixer akan melacak keberadaan kami. Dan tak ada yang bisa kami lakukan untuk mencegahnya.

Awalnya, aku kuatir Sixer juga akan mencoba memburu ma-

sing-masing avatar kami dan membunuh kami satu per satu. Tapi menemukan lokasi avatar kami tidak ada gunanya kecuali kami kebetulan berada di zona PvP, dan cukup bodoh untuk tetap berada di sana hingga para Sixer bisa mencapai posisi kami. Karena tablet itu hanya bisa digunakan sehari sekali, mereka juga berisiko kehilangan kesempatan jika Papan Skor berubah pada hari yang sama mereka menggunakan tablet untuk menemukan lokasi kami. Mereka tidak mengambil kesempatan itu. Mereka menyimpan artefak itu dan menunggu saat yang tepat untuk menggunakannya.

Kurang dari setengah jam setelah skor Art3mis naik, seluruh armada Sixer terlihat menyerbu Sektor Tujuh. Pada saat angka di Papan Skor berubah, para Sixer jelas menggunakan Fyndoro Tablet Pencari untuk memastikan lokasi keberadaan Art3mis. Untungnya, avatar Sixer pengguna tablet (mungkin Sorrento sendiri) kebetulan berada di sektor yang berbeda dari Art3mis, jadi tablet itu tidak memberitahukan letak tepatnya planet tempat Art3mis berada. Tablet itu hanya memberitahu Sixer di sektor mana Art3mis berada. Jadi seluruh armada Sixer bergegas bergerak ke Sektor Tujuh.

Berkat sikap terang-terangan mereka, seluruh dunia sekarang tahu Kunci Giok pasti tersembunyi di suatu tempat di sektor itu. Jadi tidak heran, ribuan *gunter* mulai berkumpul di sana. Para Sixer sudah mempersempit wilayah pencarian bagi semua orang. Untungnya, Sektor Tujuh memiliki ratusan planet, bulan, dan beragam dunia lain, dan Kunci Giok bisa tersembunyi di antara salah satunya.

Aku menghabiskan seharian itu dalam keterkejutan, gayang

mendapat berita bahwa aku sudah turun takhta. Itulah yang menjadi kepala berita di mana-mana: PARZIVAL TURUN TAKHTA! GUNTER NOMOR #1 TERBARU ADALAH ART3MIS! SIXER MENYUSUL!

Setelah aku akhirnya tersadar, aku melihat Papan Skor dan hanya memandangnya selama tiga puluh menit penuh sementara dalam hati aku mengutuki diri sendiri.

SKOR TERTINGGI:

1. Art3mis	129.000	HH
2. Parzival	110.000	HH
3. Aech	108.000	HH
4. Daito	107.000	HH
5. Shoto	106.000	HH
6. IOI-655321	105.000	HH
7. IOI-643187	105.000	HH
8. IOI-621671	105.000	HH
9. IOI-678324	105.000	HH
10. IOI-637330	105.000	HH

Kau hanya bisa menyalahkan dirimu sendiri, kataku dalam hati. Kau membiarkan dirimu terlena kesuksesan. Kau bermalas-malasan bukannya melakukan riset. Apa kaupikir keberuntungan akan menyambarmu sekali lagi? Bahwa kau kebetulan akan ketemu petunjuk yang kaubutuhkan untuk menemukan Kunci Giok? Duduk di urutan pertama selama ini hanya memberimu rasa aman semu. Tapi kau sudah tak punya masalah itu sekarang, kan, tolong? Tidak lagi, karena bukannya bersiap-siap dan fokus pada pencarianmu sebagaimana mestinya kaulakukan, kau sekarang kehilangan posisimu. Kau menghabiskan waktu hampir setengah tahun bermain-

main dan merana karena seorang gadis yang tak pernah kautemui secara langsung. Gadis yang mencampakkanmu. Gadis yang sama, yang pada akhirnya mengalahkanmu...

Sekarang... konsentrasi pada permainan, tolol. Temukan kunci itu.

Tiba-tiba, aku ingin sekali memenangkan kontes ini. Bukan karena uangnya. Aku ingin membuktikan diri pada Art3mis. Dan aku ingin Perburuan ini segera berakhir, agar dia mau bicara denganku lagi. Supaya akhirnya aku bisa bertemu langsung dengannya, melihat wajah Art3mis yang sesungguhnya, dan berusaha menalarakan perasaanku padanya.

Aku menutup Papan Skor dari layar dan membuka cawan diariku, yang sekarang menjadi lautan data yang luas berisi setiap potongan informasi yang kukumpulkan sejak kontes dimulai. Cawan diariku muncul seperti air terjun jendela yang tak beraturan, mengambang di depanku, menunjukkan teks, peta-peta, foto-foto, dan file-file suara dan video, semuanya diurutkan berdasarkan indeks, direferensi silang, dan berdenyut dengan kehidupan.

Aku selalu membuka jendela berisi Quatrain di bagian atas layarku. Empat baris tulisan. Dua puluh kata. Empat puluh sembilan suku kata. Aku sangat sering melihatnya hingga kata-kata itu hampir kehilangan seluruh maknanya. Sekarang aku membacanya lagi, aku harus menahan diri untuk tidak berteriak marah dan kesal.

Sang Kapten menyembunyikan Kunci Giok
di kediaman yang lama terabaikan
Tapi kau hanya bisa meniup peluit
Setelah semua piala dikumpulkan

Aku tahu jawabannya ada di hadapanku. Art3mis sudah berhasil memecahkannya. Aku membaca catatanku tentang John Draper, alias Captain Crunch, dan mainan peluit dari plastik yang membuatnya terkenal dalam sejarah peradaban peretas. Aku masih yakin itu yang dimaksud Halliday dalam konteks “kapten” dan “peluit”. Tapi maksud dari sisa Quatrain itu masih jadi misteri buatku.

Tapi sekarang aku memiliki potongan informasi baru—kunci itu berada di suatu tempat di Sektor Tujuh. Kemudian aku mengeluarkan atlas OASIS dan mulai mencari planet-planet dengan nama yang mungkin berkaitan dengan Quatrain tersebut. Aku menemukan beberapa nama peretas terkenal, seperti Woz dan Mitnick, tapi tak ada yang dinamai John Draper. Sektor Tujuh juga berisi ratusan dunia yang dinamai seperti grup Usenet kuno, dan di salah satunya ada planet alt.phreaking, ada patung Draper yang berpose dengan satu tangannya memegang telepon putar kuno dan peluit Cap’n Crunch di tangannya yang lain. Tapi patung itu didirikan tiga tahun setelah kematian Halliday, jadi aku tahu itu jalan buntu.

Aku membaca seluruh Quatrain lagi, dan kali ini dua baris terakhir mengejutkanku:

Tapi kau hanya bisa meniup peluit
setelah semua piala dikumpulkan

Piala. Tersimpan di suatu tempat di Sektor Tujuh. Aku perlu menemukan koleksi piala di Sektor Tujuh.

Aku melakukan pencarian cepat dalam fileku tentang Halliday. Dari yang kutemukan, piala-piala yang pernah dimilikinya adalah lima penghargaan Game Designer of the Year yang dimenangkinya

pada masa peralihan abad. Piala-piala ini masih dipajang di Museum GSS di Columbus, tapi replika piala-piala itu ada yang dipamerkan di dalam OASIS, di planet bernama Archaide.

Dan Archaide terletak di Sektor Tujuh.

Kaitannya tampak tidak terlalu kuat, tapi aku mau memeriksa untuk memastikan. Paling tidak, aku akan melakukan sesuatu yang produktif selama beberapa jam ke depan.

Aku melirik ke arah Max, yang saat ini sedang menari samba di salah satu monitor pusat komandoku. “Max, kalau kau tidak terlalu sibuk, siapkan *Vonnegut* untuk terbang.”

Max berhenti menari dan tersenyum mengejekku. “Siap, *El Comanchero!*”

Aku berdiri dan berjalan ke elevator markasku, yang kurancang seperti *turbolift* di serial *Star Trek* original. Aku turun empat lantai ke tempat persenjataanku, lemari besi besar yang penuh dengan rak-rak penyimpanan, kotak-kotak display, dan deretan senjata. Aku mengeluarkan daftar persediaan avatarku, yang muncul dalam bentuk diagram klasik avatarku. Aku bisa menarik dan memasukkan berbagai perlengkapan dan benda-benda yang diperlukan ke dalam diagram avatarku.

Archaide berada di zona PvP, jadi aku memutuskan untuk meningkatkan peralatanku dan memakai pakaian terbaikku. Aku mengenakan baju baja Hale Mail +10 yang berkilau, menyarungkan sepasang pistol peledak dan menyampirkan senapan pelontar tembakan di punggungku, bersama dengan Pedang Vorpall Bastard +5. Aku juga mengambil beberapa barang penting. Sepasang sepatu bot antigravitasi. Cincin Penolak Sihir. Azimat Pelindung. Beberapa sarung tangan dengan kekuatan super. Aku benci membayangkan bahwa aku butuh sesuatu dan tidak membawanya, jadi aku biasanya membawa perlengkapan yang cukup untuk tiga

gunter. Saat aku keluar dari ruangan dengan tubuh avatarku, aku menyimpan tambahan perlengkapan itu di Ransel Cadangan.

Setelah pakaianku lengkap, aku kembali ke elevator, dan beberapa detik kemudian aku berada di pintu masuk hanggar, yang terletak di bagian terbawah markasku. Lampu-lampu biru berkedip berbaris di sepanjang landasan pesawat, hingga ke bagian tengah hanggar ke arah pintu-pintu berlapis baja yang besar di ujung sana. Pintu-pintu itu terbuka ke arah terowongan peluncuran pesawat, yang ditutup dengan sepasang pintu berlapis baja menuju permukaan asteroid.

Di sebelah kiri landasan pesawat ada pesawat tempur X-wing yang pernah kupakai dalam pertempuran. Di sebelah kanannya terparkir mobil DeLorean. Di landasan pesawat ada pesawat yang paling sering kupakai, *Vonnegut*. Max sudah menyalakan mesinnya, raungan halus mesin yang mantap memenuhi hanggar. *Vonnegut* adalah alat transportasi kelas Firefly yang dimodifikasi habis-habisan, bentuknya seperti pesawat *Serenity* dalam serial TV klasik *Firefly*. Nama pesawat ini *Kaylee* ketika aku memperolehnya, tapi aku langsung menggantinya dengan nama salah satu novelis favoritku dari abad ke-21. Namanya tertulis di bagian sisi lambung pesawat yang berwarna abu-abu.

Aku memperoleh *Vonnegut* dari kader klan Oviraptor yang dengan bodohnya berusaha membajak X-wing-ku ketika aku terbang melintasi kelompok dunia-dunia besar di Sektor Sebelas yang dikenal dengan nama Whedonverse. Klan Oviraptor adalah bajingan-bajingan sombong yang tak tahu mereka berurusan dengan siapa. Suasana hatiku sudah buruk bahkan sebelum mereka menembakku. Kalau tidak, aku mungkin sudah menghindari mereka dengan menggunakan kecepatan cahaya. Tapi hari itu aku memutuskan untuk mengganggu serangan mereka sebagai urusan pribadiku.

Pesawat-pesawat sama seperti benda-benda yang ada di OASIS. Masing-masing memiliki atribut-atribut khusus, persenjataan, dan kecepatan terbang khusus. Pesawat X-wing-ku jauh lebih mudah bermanuver daripada pesawat transportasi Oviraptor, jadi aku tidak kesulitan menghindari tembakan senjata-senjata mereka, sementara aku membombardir mereka dengan tembakan laser dan torpedo proton. Setelah membuat mesin mereka tak berfungsi, aku naik ke pesawat mereka dan membunuh semua avatar yang ada di sana. Kapten pesawat berusaha minta maaf saat dia melihat siapa aku, tapi suasana hatiku sedang tidak ingin memberi maaf. Setelah aku membunuh semua kru pesawat, aku memarkir X-wing-ku di bagian kargo pesawat lalu terbang pulang ke markas dengan pesawat baru.

Saat aku mendekati *Vonnegut*, lereng menuju ke pesawat melandai hingga ke lantai hanggar. Pada saat aku tiba di kokpit, pesawat sudah mulai naik. Aku mendengar roda pesawat ditarik masuk diiringi bunyi dentuman pelan ketika aku duduk di kursi kendali.

“Max, kunci pintu rumah, dan siapkan jalur menuju Archaide.”

“S-s-siap, Kapten,” Max tergagap dari salah satu monitor kokpit. Kedua pintu hanggar terbuka, dan *Vonnegut* meluncur keluar lewat terowongan menuju langit berbintang. Ketika pesawat meninggalkan permukaan markas, kedua pintu berlapis baja tertutup di belakangku.

Aku melihat beberapa pesawat menunggu di orbit di atas Falco. Para tersangka utamanya: para penggemar gila, mereka yang kepingin jadi murid, dan para pemburu bayaran. Beberapa dari mereka, yang mengikutiku, adalah para penguntit—orang-orang yang menghabiskan waktu dengan berusaha mengikuti para *gunter* terkenal dan mencari informasi tentang pergerakan mereka agar

bisa menjual informasi tersebut nantinya. Aku selalu bisa kabur dari orang-orang bodoh ini dengan terbang dalam kecepatan cahaya. Untunglah buat mereka. Kalau aku tidak bisa kabur dari mereka yang membuntutiku, biasanya aku tak punya pilihan selain berhenti dan membunuh mereka.

Saat *Vonnegut* terbang dalam kecepatan cahaya, tiap planet yang ada di layarku menjadi lintasan cahaya yang panjang. “Ke-ke-kecepatan cahaya, Kapten,” Max melaporkan. “Perkiraan waktu tiba di Archaide adalah lima puluh tiga menit. Lima belas menit jika kau mau menggunakan gerbang bintang terdekat.”

Gerbang-gerbang bintang terletak secara strategis di seluruh sektor. Gerbang-gerbang itu sebenarnya teleporter-teleporter raksasa yang bisa dilewati pesawat, tapi karena biaya yang dibebankan kepada pesawat berdasarkan jarak tempuhnya cukup mahal, gerbang-gerbang bintang biasanya hanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan atau avatar-avatar yang amat kaya. Aku bukan keduanya, tapi dalam hal ini, aku rela menghamburkan kreditku.

“Kita pakai gerbang bintang, Max. Kita sedang buru-buru.”

0022

Vonnegut keluar dari kecepatan cahaya, dan Archaide tiba-tiba sudah ada di layar di hadapanku. Archaide tampak menonjol dari planet-planet lain di wilayah itu karena memang tidak diprogram untuk kelihatan nyata. Seluruh planet di sekitarnya dibuat sempurna, lengkap dengan awan, benua-benua, atau kawah bekas tabrakan meteor di permukaannya. Tapi Archaide tidak memiliki semua itu, karena tempat tersebut adalah rumah bagi museum permainan video klasik terbesar di OASIS, dan tampilannya dirancang menyerupai tampilan vektor grafis permainan video akhir tahun 1970-an dan awal 1980-an. Satu-satunya permukaan planet menampilkan jaringan titik-titik hijau yang berkelau mirip lampu landasan pesawat di bandara. Titik-titik itu membentang di seantero globe membentuk jaringan sempurna, sehingga dari orbit, Archaide tampak seperti Death Star dari permainan dingdong Star Wars keluaran Atari tahun 1983 yang masih berupa grafis vektor.

Ketika Max memiloti *Vonnegut* ke permukaan planet, aku bersiap-siap menghadapi kemungkinan ada yang menantang bertempur dengan menyiapkan perisai dan persediaan senjata avatarku dengan beberapa ramuan sihir dan kemasan-kemasan nano. Archaide berada di zona PvP dan zona kacau, yang berarti baik ilmu sihir dan teknologi berfungsi di sini. Jadi aku memastikan diri siap untuk menghadapi segala kemungkinan pertarungan.

Lerengan *Vonnegut* yang terbuat dari baja sempurna turun melandai ke tanah, tampak kontras dengan permukaan digital Archaide yang hitam legam. Ketika aku melangkah turun dari lerengan, aku mengetuk tuts di pergelangan tangan kananku. Lerengan itu masuk ke kapal, dan terdengar dengungan tajam ketika sistem keamanan kapal diaktifkan. Perisai biru transparan muncul mengelilingi lambung kapal *Vonnegut*.

Aku memandang ke cakrawala, yang berupa garis vektor hijau bergerigi, menunjukkan wilayah pegunungan di sana. Di permukaan sini, Archaide tampak seperti lingkungan permainan Battlezone tahun 1981, permainan klasik grafik vektor dari Atari. Dari kejauhan, gunung berapi berbentuk segitiga mengeluarkan lava berbentuk piksel hijau. Kau bisa berlari menuju gunung berapi itu selama sehari-hari dan tak pernah tiba di sana. Gunung itu akan selalu berada di cakrawala. Sama seperti permainan video kuno, pemandangan tak pernah berubah di Archaide, bahkan jika kau memutar globe ini.

Dengan mengikuti perintah-perintahku, Max mendaratkan *Vonnegut* di landasan dekat garis khatulistiwa di belahan timur. Landasan itu kosong, dan wilayah di sekelilingnya tampak tak berpenghuni. Aku berjalan menuju titik hijau terdekat. Ketika aku mendekat, aku bisa melihat bahwa titik itu sebenarnya mulut terowongan, dan museum pameran semuanya terletak di bawah permukaan planet.

Saat aku berjalan ke pintu masuk terowongan terdekat, aku mendengar musik membahana dari bawah. Aku mengenali lagunya *Pour Some Sugar on Me* dari Def Leppard, dari album *Hysteria* (Epic Records, 1987). Aku tiba di ujung lingkaran berwarna hijau manyala dan melompat masuk. Ketika avatarku meluncur jatuh ke museum, tema grafik vektor hijau menghilang dan aku berada

dalam lingkungan penuh warna beresolusi tinggi. Segala yang ada di sekelilingku tampak nyata sekali lagi.

Di bawah permukaannya, Archaide menampung ribuan permainan dingdong klasik, masing-masing permainan merupakan rekaulang dari permainan dingdong sungguhan yang pernah ada di dunia nyata. Sejak munculnya OASIS, ribuan pengguna yang sudah berumur datang kemari dan membuat program replika permainan dingdong mereka semasa kanak-kanak, sehingga menjadikannya bagian permanen dari museum. Dan setiap ruang permainan simulasi ini, memiliki jalur boling, restoran pizza, yang mendampingi mesin-mesin dingdong klasik itu. Sedikitnya ada satu mesin dingdong yang dioperasikan dengan koin yang pernah dibuat di sini. ROM permainan aslinya disimpan di dalam kode planet OASIS, dan kotak mesinnya dirancang sehingga tampak seperti benda antik aslinya. Ratusan kuil dan pameran didedikasikan untuk para perancang permainan dan perusahaan yang memproduksinya juga ada di dalam museum.

Berbagai tingkat di museum terdiri atas gua-gua yang luas terhubung dengan jaringan jalan, terowongan, tangga, elevator, eskalator, seluncuran, pintu perangkap, dan jalan rahasia yang semuanya ada di bawah tanah. Ini seperti labirin bawah tanah bertingkat. Susunannya membuat orang mudah tersesat di sini, jadi aku membuka peta hologram tiga dimensi di layarku. Keberadaan avatarku ditandai dengan titik biru yang berkedip-kedip. Aku memasuki museum di samping tempat dingdong kuno bernama Aladdin's Castle, yang dekat dengan permukaan planet. Aku menyentuh titik di peta di dekat inti planet, menunjukkan arah yang ingin kutuju, dan aplikasi komputer memberikan rute tercepat bagiku untuk sampai ke sana. Aku berlari ke tempat itu, mengikuti peta.

Museum dibagi menjadi beberapa lapisan. Di sini, di lapisan teratas planet, kau bisa menemukan mesin-mesin permainan video yang dioperasikan dengan koin yang pernah ada di muka bumi, sejak dekade-dekade pertama permainan itu ada pada awal abad kedua puluh satu. Kebanyakan dari mesin-mesin ini adalah kotak-kotak simulator dengan haptik generasi pertama—kursi-kursi yang bisa bergetar dan podium-podium yang bisa bergerak. Banyak dari jaringan simulator mobil itu membuat para pemainnya bisa berbalapan dengan pemain lain. Permainan-permainan ini adalah generasi terakhir dari jenis mesin permainan semacam itu. Namun, pada masa itu, konsol-konsol permainan video yang bisa dimainkan di rumah membuat mesin-mesin dingdong yang dioperasikan dengan koin ini ketinggalan zaman. Setelah adanya OASIS, mereka berhenti membuat mesin-mesin permainan semacam itu.

Semakin dalam aku berjalan ke museum, benda-benda yang ada di sana tampak lebih tua dan lebih kuno. Mesin-mesin permainan yang dibuat pada peralihan abad. Banyak permainan pertarungan satu lawan satu dengan gambar sosok-sosoknya yang dibuat dengan blok-blok poligon saling memukul di monitor-monitor besar layar datar. Permainan tembak-tembak yang dimainkan dengan senjata-senjata haptik kasar yang menembakkan sinar. Permainan-permainan disko. Setelah kau mencapai tingkat di bawah itu, permainan-permainan yang ada di sana semuanya tampak serupa. Masing-masing permainan berada di dalam boks berisi tabung gambar yang memancarkan cahaya katode dengan sepasang alat kendali permainan dipasang di depannya. Kau menggunakan kedua tangan dan matamu (kadang-kadang dengan kakimu) untuk memainkan permainan-permainan ini. Tidak ada haptik. Permainan-permainan ini tidak membuatmu

merasakan apa pun. Semakin jauh aku turun, rancangan permainannya semakin kuno dan tampilannya masih kasar.

Pada bagian paling bawah museum, terdapat inti planet, ruangan berbentuk bulat yang berisi kuil pemujaan untuk permainan video pertama di dunia, *Tennis for Two*, diciptakan oleh William Higinbotham pada tahun 1958. Permainan ini dimainkan di komputer analog kuno di layar osiloskop kecil yang berdiameter 12,7 sentimeter. Di sampingnya ada replika komputer PDP-1 kuno yang memperlihatkan permainan *Spacewar!*, permainan video kedua yang diciptakan manusia, dirancang oleh sekumpulan mahasiswa MIT pada tahun 1962.

Seperti kebanyakan *gunter*, aku sudah mengunjungi *Archaid* beberapa kali. Aku pernah ke inti planet dan memainkan *Tennis for Two* dan *Spacewar!* hingga aku mahir memainkannya. Kemudian aku berjalan-jalan ke tingkat-tingkat lain di museum ini, memainkan sejumlah permainan dan mencari petunjuk-petunjuk yang barangkali ditinggalkan Halliday. Tapi aku tak pernah menemukan apa pun.

Aku terus berlari, semakin lama semakin dalam, hingga aku tiba di Museum Gregarious Simulation Systems, yang terletak hanya beberapa tingkat di atas inti planet. Aku juga pernah ke sana, jadi aku tahu jalannya. Ada pameran-pameran yang didedikasikan untuk permainan-permainan GSS yang paling populer, termasuk sejumlah judul permainan dingdong yang awalnya dirilis untuk komputer rumah dan mesin permainan konsol. Aku langsung menemukan tempat kelima piala Game Designer of the Year milik Halliday dipamerkan, yaitu di samping patung perunggu Halliday.

Hanya dalam hitungan menit, aku tahu aku hanya menghabiskan waktu saja di sini. Museum GSS adalah pameran yang

dibuat dengan program komputer sehingga tidak mungkin mengambil apa pun yang dipamerkan, agar piala-piala itu bisa “dikumpulkan”. Aku menghabiskan waktu sia-sia selama beberapa menit untuk mengambil paksa piala itu dari rak pajangannya dengan las laser sebelum memutuskan untuk berhenti.

Jalan buntu. Perjalanan panjang ini hanya buang-buang waktu. Aku melihat ke sekeliling sekali lagi dan berjalan ke arah pintu keluar, berusaha tidak membiarkan diriku diguncang rasa frustrasi.

Aku memutuskan untuk mengambil jalan berbeda untuk naik ke permukaan, melewati bagian museum yang tak pernah sepenuhnya kutelusuri pada kunjungan-kunjungan sebelumnya. Aku berkeliling melewati serangkaian terowongan yang membawaku ke ruangan besar dan dalam. Ruangan itu berisi semacam kota bawah tanah yang terdiri atas restoran pizza, tempat boling, toserba, dan tentu saja, tempat permainan dingsong. Aku menyusuri labirin jalanan kosong, lalu berjalan ke gang-gang belakang yang merupakan jalan buntu di dekat pintu masuk restoran pizza kecil.

Aku terpana melihat nama tempat itu.

Namanya Happytime Pizza, dan itu adalah replika restoran pizza kecil yang ada di kampung halaman Halliday pada pertengahan tahun 1980-an. Halliday tampaknya menyalin program untuk Happytime Pizza dari simulasi di Middletown dan menyembunyikan duplikatnya di museum Archaide ini.

Kenapa tempat ini ada di sini? Aku tak pernah melihat keberadaannya disebut oleh *gunter* mana pun atau dalam pedoman strategi. Apakah mungkin tak pernah ada seorang pun yang pernah melihatnya?

Halliday menyinggung Happytime Pizza beberapa kali dalam

Almanak, jadi aku tahu tempat ini memiliki kenangan indah baginya. Dia sering ke tempat ini sepulang sekolah, agar tidak perlu langsung pulang ke rumah.

Interior tempat ini dibuat seperti restoran pizza klasik tahun 1980-an dan mesin-mesin dingdong secara mendetail. Beberapa NPC menjadi karyawan berdiri di belakang konter, membuat roti untuk pizza dan memotongnya. (Aku menyalakan menara Olfatrix dan menyadari bahwa aku bisa mencium aroma saus tomat.) Restoran ini dibagi dua, ruang permainan dan ruang makan. Ada mesin dingdong juga di ruang makan—semua meja makan dengan tutup kaca sebenarnya permainan dingdong yang bisa kaumainkan sembari makan. Kau bisa duduk dan bermain Donkey Kong di meja sambil makan pizza.

Kalau aku sungguhan lapar, aku bisa memesan pizza di konter. Pesanan itu akan diteruskan di restoran pizza yang terdekat dengan kompleks apartemenku, restoran pilihan yang terhubung secara spesifik dengan akun OASIS-ku. Lalu sepotong pizza akan diantar ke depan pintuku dalam hitungan menit, dan biaya (termasuk tipnya) akan dipotong langsung dari rekening OASIS-ku.

Ketika aku berjalan ke ruang permainan, aku mendengar lagu Bryan Adams di pelantang suara yang dipasang di dinding-dinding berlapis karpet. Bryan menyanyikan lagu tentang bagaimana, ke mana pun dia pergi, anak-anak muda ingin mendengarkan musik *rock*. Ibu jariku menekan mesin koin dan membeli koin dua puluh lima sen. Aku mengambil koin dari nampan baja tahan karat dan berjalan ke bagian belakang ruang permainan, memperhatikan secara saksama semua detail kecil simulasi ini. Aku melihat ada catatan yang ditulis tangan ditempel di bagian atas permainan Defender. Tulisannya KALAHKAN SKOR TERTINGGI SANG PEMILIK DAN MENANGKAN PIZZA BESAR GRATIS!

Permainan Robotron saat ini menampilkan urutan skor tertinggi. Robotron mengizinkan pemain terbaik mereka memasukkan sebaris kalimat di samping skornya, tidak hanya inisial, dan dan jagoan yang berada di urutan teratas menggunakan baris kemenangannya untuk menyatakan bahwa *Wakil Kepala Sekolah Rundberg sangat menyebalkan!*

Aku masuk semakin jauh ke gua elektronik dan berjalan menuju mesin Pac-Man di bagian paling belakang ruangan ini, terjepit di antara mesin dingdong Galaga dan Dig Dug. Mesin kotak hitam dan kuning dikotori serpihan *chips* dan goresan, sementara bagian sampingnya yang berkilau sudah terkelupas.

Monitor Pac-Man itu gelap, dan ada tulisan RUSAK ditempel di monitornya. Kenapa Halliday menyertakan permainan yang rusak dalam simulasi ini? Apakah ini hanya detail yang memperkuat suasana? Aku penasaran, dan memutuskan untuk menyelidiki lebih lanjut.

Aku menarik kotak mesin itu dari dinding dan melihat mesin itu tidak tercolok ke listrik. Aku mencolok kabelnya ke colokan di dinding dan menunggu sampai permainan menyala. Mesin ini sepertinya tidak rusak.

Ketika aku mendorong mesin itu kembali, aku melihat sesuatu. Pada bagian atas permainan, di atas pegangan logam yang menahan penutup kaca di tempatnya, ada koin dua puluh lima sen. Tahun di koin itu 1981—tahun permainan Pac-Man dirilis.

Aku tahu pada tahun 1980-an, menaruh koin di atas penutup kaca adalah caramu menyatakan selanjutnya adalah giliran mainmu. Tapi saat aku berusaha mengambil koin itu, koin itu tak mau bergerak. Seakan koin itu dilas di tempatnya.

Aneh.

Aku memindahkan tanda RUSAK ke mesin Galaga dan meli-

hat layar Pac-Man, yang menampilkan nama-nama hantu jahat dalam permainan: Inky, Blinky, Pinky, dan Clyde. Skor tertinggi di bagian paling atas layar adalah 3.333.350 poin.

Ada beberapa hal yang aneh tentang ini. Dalam dunia nyata, mesin Pac-Man tidak menyimpan skor tertinggi lagi jika sempat tidak dicolok ke listrik. Dan angka skor tertinggi seharusnya berkelipatan 1.000.000 poin. Tapi mesin ini menunjukkan angka 3.333.350 poin—hanya 10 poin kurang skor Pac-Man tertinggi yang bisa dicapai.

Satu-satunya cara untuk mengalahkan skor itu adalah dengan bermain sempurna.

Aku merasa adrenaliniku mengalir cepat. Aku menemukan sesuatu di sini. Semacam Easter egg, tersembunyi di dalam mesin dingdong ini. Ini bukanlah Easter egg yang *itu*. Ini *hanya* Easter egg. Aku tak tahu apakah ini ada kaitannya dengan Kunci Giok. Mungkin tidak ada hubungannya sama sekali. Hanya ada satu cara untuk mengetahuinya.

Aku harus bermain Pac-Man dengan sempurna.

Ini bukan hal mudah. Kau harus bermain melewati 256 level secara sempurna, hingga ke layar final yang terbagi dua. Kau harus makan setiap titik, tambahan tenaga, buah, dan hantu yang ada di sepanjang jalan, tanpa kehilangan satu nyawa pun. Hanya tercatat dua puluh permainan sempurna dalam enam puluh tahun sejarah permainan ini. Salah satunya, permainan sempurna tercepat yang pernah dimainkan, dicapai oleh James Halliday kurang dari empat jam. Dia melakukannya di mesin Pac-Man asli yang terletak di ruang istirahat kantor Gregarious Games.

Karena aku tahu Halliday menyukai permainan ini, aku sudah melakukan banyak riset tentang Pac-Man. Tapi aku tak pernah menyelesaikan permainan ini dengan sempurna. Tentu saja, aku

tak pernah berusaha bermain secara serius. Aku tak pernah punya alasan untuk melakukannya, hingga saat ini.

Aku membuka cawan diariku dan menarik semua data yang kumpulkan yang berkaitan dengan Pac-Man. Program permainan originalnya. Biografi pembuat program ini, Toru Iwatani. Setiap pedoman strategi Pac-Man yang pernah ditulis. Setiap episode serial kartun *Pac-Man*. Bahan-bahan sereal Pac-Man. Dan, tentu saja, pola. Aku sudah hafal luar kepala diagram pola Pac-Man, dan ratusan jam video pemain-pemain Pac-Man terbaik dalam sejarah. Aku sudah mempelajari banyak hal tentang ini, tapi aku membaca cepat sekali lagi untuk menyegarkan ingatanku. Kemudian aku menutup cawan diari dan memperhatikan mesin Pac-Man yang ada di hadapanku, seperti penembak jitu memperhitungkan jarak musuhnya.

Aku mengulurkan kedua tangan, menelengkan kepalaku ke kiri dan ke kanan, lalu mengertakkan buku-buku jemariku.

Saat aku memasukkan koin ke slot koin sebelah kiri, mesin itu mendinginkan bunyi elektronik *bea-wup!*. Aku menekan tombol Pemain Satu, dan labirin pertama muncul di layar.

Tangan kananku menggenggam tuas kendali dan mulai bermain, menggiring jagoan berbentuk pizza melewati labirin demi labirin. *Wakka-wakka-wakka-wakka*.

Kondisi sintetis di sekelilingku memudar ketika aku memusatkan perhatian pada permainan dan larut dalam realita kuno dua dimensi. Sama seperti Dungeons of Daggorath, sekarang aku bermain simulasi dalam simulasi. Permainan dalam permainan.

...

Aku mulai dengan salah beberapa kali. Aku bermain selama sejam, atau bahkan dua jam; lalu aku membuat kesalahan kecil dan aku

harus mulai dari awal lagi. Saat ini aku sudah berusaha delapan kali, dan aku sudah bermain selama enam jam nonstop. Aku tak bisa berhenti bermain. Permainanku sempurna sejauh ini. Dua ratus lima puluh lima layar dan aku tidak membuat satu kesalahan pun. Aku berhasil menangkap empat hantu sekaligus setiap kali aku mendapat satu pil kekuatan (sampai labirin kedelapan belas, ketika mereka semua berhenti berubah warna menjadi biru), dan aku mengambil semua bonus buah, burung, bel, dan kunci yang muncul, tanpa mati sekali pun.

Aku melakukan permainan terbaikku. Ini dia. Aku bisa merasakannya. Akhirnya semua jatuh pada tempatnya. Aku mendapatkan *kemilau itu*.

Ada tempat di setiap labirin, tepat di atas posisi awal, di sana aku bisa “menyembunyikan” Pac-Man hingga lima belas menit. Di tempat itu, hantu-hantu tidak bisa menemukannya. Dengan menggunakan trik ini, aku bisa makan sebentar selama dua kali dan ke toilet selama enam jam terakhir

Ketika aku mencapai layar ke-255, lagu *Pac-Man Fever* membahana di ruang permainan. Aku tersenyum simpul. Aku tahu ini pasti semacam salam kecil dari Halliday.

Aku melakukan apa yang sudah biasa kulakukan, aku mendorong tuas kendali ke kanan, membuka ke pintu rahasia, lalu keluar dari sisi sebelahnya dan langsung mengambil titik-titik terakhir yang tersisa, menghabiskan semuanya. Aku mengambil napas dalam-dalam ketika layar biru berubah putih. Kemudian aku melihatnya, tepat di hadapanku. Layar yang terbagi dua. Akhir permainan.

Lalu, pada waktu yang tak terbayangkan muncul di hadapanku, tanda Papan Skor berkedip di layarku, hanya beberapa detik setelah aku mulai bermain di layar terakhir.

Urutan sepuluh besar muncul, menghalangi pandanganku ke layar Pac-Man, dan aku melirikinya cukup untuk tahu bahwa Aech sekarang menjadi orang kedua yang menemukan Kunci Giok. Skorinya melonjak 19.000 poin, membuatnya berada di posisi kedua dan menjatuhkanku ke urutan ketiga.

Ajaibnya, aku berusaha untuk tidak kesal. Aku memusatkan perhatian pada permainan Pac-Man-ku.

Aku memegang tuas kendali lebih erat, tidak mau membiarkan hal ini merusak konsentrasiku. Aku hampir selesai! Aku hanya perlu mendapat 6.760 poin akhir yang bisa dicapai dalam permainan labirin ini lalu aku akan mendapat skor tertinggi.

Jantungku berdebar seiring dengan irama musik ketika aku menyelesaikan sisi kiri labirin. Lalu aku pindah ke layar sisi kanan, menggiring Pac-Man melewati gambar-gambar piksel. Tersembunyi di balik grafis yang kacau dan berantakan itu ada sembilan titik lagi, masing-masing bernilai sepuluh poin. Aku tidak bisa melihatnya, tapi aku ingat lokasi titik-titik itu. Dengan cepat aku menemukan dan memakan seluruh sembilan titik itu, memperoleh 90 poin lagi. Kemudian aku berbalik dan berhadapan dengan hantu terdekat—Clyde—dan melakukan Pacicide, mati untuk pertama kalinya dalam permainan. Pac-Man membeku dan menghilang diiringi bunyi *beewup*.

Setiap kali Pac-Man mati di labirin terakhir, sembilan titik tersembunyi itu muncul lagi di sisi kanan layar yang berantakan. Jadi untuk mencapai skor maksimal yang bisa dicapai, aku harus menemukan dan memakan setiap titik itu lima kali, masing-masing dengan sisa lima jatah hidupku yang tersisa.

Aku berusaha keras tidak memikirkan Aech, yang kutahu sekarang sedang memegang Kunci Giok. Saat ini, dia mungkin sedang membaca petunjuk yang tertera di permukaan kunci.

Aku menggeser tuas kendali ke kanan, melewati puing-puing digital untuk terakhir kalinya. Aku bisa melakukannya bahkan dengan mata tertutup sekarang. Aku berputar melewati Pinky dan mengambil dua titik terakhir di dekat bagian bawah, lalu tiga lagi di tengah, kemudian empat terakhir di dekat atas.

Aku berhasil melakukannya. Aku mendapat skor tertinggi: 3.333.360 poin. Permainan sempurna.

Aku melepaskan kedua tanganku dari tuas kendali dan melihat empat hantu mengeroyok Pac-Man. GAME OVER berkedip di bagian tengah labirin.

Aku menunggu. Tak terjadi apa-apa. Setelah beberapa detik berlalu, layar menunjukkan nama-nama empat hantu, dan julukan mereka.

Tatapanku tertuju pada koin yang ada di ujung penutup kaca. Tadinya koin itu seakan terpatr di sana, tak bisa bergerak. Tapi sekarang koin itu bergerak ke depan dan jatuh dari ujung kaca, mendarat langsung ke tangan avatarku. Kemudian koin itu lenyap, dan pesan muncul di layarku menginformasikan bahwa koin itu sudah otomatis ditambahkan dalam inventarisku. Aku tidak bisa mengambilnya atau mengeluarkannya.

Kalau koin itu punya kekuatan magis, tidak ada penjelasan tentang itu dalam deskripsinya, yang kosong tanpa ada apa-apa. Untuk mengetahui lebih jauh tentang koin itu, aku perlu menggunakan mantra tingkat tinggi untuk membukanya. Hal itu butuh waktu beberapa hari dan komponen-komponen sihir yang mahal, dan setelah itu tidak ada jaminan aku bisa mendapat penjelasan apa kegunaan koin itu.

Tapi pada saat itu, aku tidak terlalu peduli pada misteri koin tadi. Yang terpikir olehku adalah bagaimana Aech dan Art3mis bisa lebih dulu mengalahkanku memperoleh Kunci Giok. Dan

memperoleh skor tertinggi dalam permainan Pac-Man di Arch-aide ini jelas tidak membawaku lebih dekat untuk memperoleh kunci itu. Aku hanya menghabiskan waktuku di sini.

Aku naik ke permukaan planet. Duduk di kokpit *Vonnegut*, dan surel dari Aech tiba di kotak masuk. Jantungku berdebar cepat ketika melihat subjek surelnya: *Balas Jasa*

Aku menahan napas, membuka pesan dan membacanya:

Dear Parzival,

Kau dan aku sudah tak ada utang lagi, oke? Dengan ini aku menganggap utanku padamu sudah dibayar lunas.

Cepatlah. Sixer pasti sudah dalam perjalanan ke sana.

Semoga beruntung,

Aech

Di bawah tanda tangannya ada file gambar yang disertakan dalam pesan. Hasil pemindaian beresolusi tinggi instruksi manual untuk permainan petualangan teks Zork—versi yang dirilis tahun 1980 oleh Personal Software untuk komputer TRS-80 Model III.

Aku pernah bermain dan menamatkan Zork, dulu, pada tahun pertama Perburuan. Tapi aku juga memainkan ratusan permainan petualangan teks klasik tahun itu, termasuk semua lanjutan Zork, dan sekarang ingatkanku tentang detail-detail permainan itu mulai memudar. Kebanyakan permainan petualangan teks kuno tidak perlu banyak dijelaskan, jadi aku tak pernah membaca instruksi manual Zork. Aku tahu sekarang bahwa itu adalah kesalahan fatal.

Di sampul manualnya terdapat lukisan yang menampilkan

adegan permainan itu. Jagoan petualang yang mengenakan perisai dan helm bersayap berdiri menghunuskan pedang biru bersinar di atas kepalanya, bersiap menghabisi *troll* yang ketakutan di hadapannya. Sang petualang memegang beberapa harta karun dengan tangannya yang lain, dan harta karun lain ada di dekat kakinya, tersebar di antara tulang-belulang manusia. Makhluk gelap bertaring mengintip di belakang sang jagoan, terlihat jahat.

Semua ini adalah bagian depan lukisan, tapi mataku langsung menangkap apa yang menjadi latar belakangnya: rumah besar putih, dengan pintu depan dan semua jendelanya tertutup rapat.

Kediaman yang lama terabaikan

Aku melihat gambar itu beberapa detik lagi, cukup lama untuk merutuki diri sendiri karena tidak melihat kaitannya, beberapa bulan-bulan lalu. Aku segera menyalakan mesin *Vonnegut* dan menuju planet lain di Sektor Tujuh, tidak jauh dari Archaide. Planet itu adalah dunia kecil yang disebut Frobozz yang menjadi tempat permainan Zork.

Sekarang aku tahu, bahwa di sana jugalah tempat persembunyian Kunci Giok.

0023

Frobozz terletak di sekelompok ratusan dunia yang jarang dikunjungi, yang dikenal dengan Cluster XYZZY. Planet-planet ini semuanya diciptakan pada masa awal OASIS, dan masing-masing merupakan reka ulang lingkungan permainan petualangan teks klasik atau MUD (multi-user dungeon). Masing-masing dunia ini menjadi semacam kuil pemujaan—penghormatan interaktif pada para leluhur OASIS.

Permainan petualangan teks (oleh para pakar modern sering disebut “fiksi interaktif”) menggunakan teks untuk menciptakan lingkungan virtual yang menjadi tempat permainan. Program permainan ini memberikan informasi dengan gambaran yang ditulis singkat tentang lingkunganmu, kemudian menanyakan padamu apa yang ingin kaulakukan selanjutnya. Untuk bergerak atau berinteraksi dengan lingkungan virtualmu, kau mengetikkan perintah-perintah teks memberitahu permainan itu apa yang ingin dilakukan avatarmu. Instruksi-instruksi ini harus sangat sederhana, biasanya hanya terdiri atas dua atau tiga kata, seperti “ke selatan” atau “ambil pedang”. Kalau perintahmu terlalu rumit, mesin permainan ini tak bisa memahaminya. Dengan membaca dan mengetikkan teks, kau berjalan melewati dunia virtual, mengumpulkan harta karun, melawan monster-monster, menghindari perangkap-perangkap, dan menyelesaikan teka-teki sampai kau akhirnya tiba di akhir permainan.

Permainan petualangan teks pertama yang kumainkan adalah Colossal Cave, dan awalnya tampilan hanya dalam bentuk teks tampak terlalu sederhana dan gabas bagiku. Tapi setelah bermain selama beberapa menit, aku langsung tenggelam dalam realita yang diciptakan oleh kata-kata di layar. Entah bagaimana, deskripsi sederhana dua kalimat dalam permainan itu bisa menghasilkan gambar-gambar yang jelas dalam benakku.

Zork adalah salah satu permainan petualangan teks yang paling awal dan paling terkenal. Menurut cawan diariku, aku hanya sekali menyelesaikan permainan ini, semuanya dalam satu hari, empat tahun lalu. Sejak itu, dalam kebodohan yang tak termaafkan, entah bagaimana aku melupakan dua detail sangat penting tentang permainan ini:

1. Zork dimulai dengan karaktermu berdiri di luar rumah putih yang tertutup.
2. Di dalam ruang tamu rumah putih itu ada lemari piala.

Untuk menyelesaikan permainan, semua harta karun yang telah kaukumpulkan harus dikembalikan ke ruang tamu dan ditempatkan di lemari piala.

Akhirnya, semua isi Quatrain itu masuk akal.

Sang Kapten menyembunyikan Kunci Giok
di kediaman yang lama terabaikan
Tapi kau hanya bisa meniup peluit
setelah semua piala dikumpulkan

Puluhan tahun lalu, Zork dan seri-seri lanjutannya sudah dibeli lisensinya dan diciptakan ulang di dalam OASIS sebagai

simulasi-simulasi tiga dimensi yang mengasyikkan dan ditempatkan di Planet Frobozz, yang merupakan nama karakter di jagat Zork. Jadi *kediaman yang lama terabaikan*—yang sudah kucari selama enam bulan terakhir—selama ini ada di tempat terbuka di Frobozz. Tersembunyi di depan mata.

...

Aku memeriksa komputer navigasi pesawat. Jika terbang dalam kecepatan cahaya, aku akan tiba di Frobozz dalam lima belas menit. Ada kemungkinan para Sixer akan menduluiku tiba di sana. Jika mereka sampai lebih dulu, mungkin sudah ada armada kecil pesawat tempur Sixer menunggu di orbit sekitar planet ketika aku sudah keluar dari kecepatan cahaya. Aku harus bertempur melawan mereka lebih dulu untuk bisa tiba di permukaan planet, dan aku bisa saja kalah dari mereka, atau berusaha menemukan Kunci Giok dengan mereka berada di dekatku. Semuanya bukan skenario yang bagus.

Untungnya, aku punya rencana cadangan. Cincin Transportasi. Ini benda sihir paling berharga di inventarisku, yang berhasil kujarah dari timbunan harta naga merah yang kubantai di Gygax. Cincin ini membuat avatarku bisa berteleportasi sekali sebulan, ke lokasi mana pun di OASIS. Aku hanya menggunakannya dalam keadaan darurat atau untuk kabur di menit terakhir, atau saat aku butuh buru-buru pergi ke suatu tempat. Seperti sekarang.

Aku segera memprogram komputer *Vonnegut* dalam mode pilot otomatis menuju Frobozz. Aku memerintahnya untuk mengaktifkan perisai selubung setelah keluar dari kecepatan cahaya, kemudian mencariku di permukaan planet dan mendarat tidak jauh dari posisiku berada. Kalau aku beruntung, para Sixer tak-

kan mendeteksi pesawatku dan meledakkannya di langit sebelum tiba menjemputku. Kalau itu yang terjadi, aku akan terdampar di Frobozz tanpa ada cara untuk pergi dari sana, sementara seluruh tentara Sixer menyerangku.

Aku menyalakan pilot otomatis *Vonnegut*, kemudian mengaktifkan Cincin Transportasi dengan mengucapkan kata perintah, “Brundell”. Saat cincin itu mulai bersinar, aku menyebut nama planet yang ingin kutuju. Peta Frobozz tampak di layarku. Frobozz adalah dunia yang besar, dan seperti Planet Middletown, pada permukaan planetnya terdapat ratusan salinan simulasi yang sama—dalam hal ini berupa simulasi permainan Zork. Ada 512 salinan, tepatnya, yang berarti ada 512 rumah putih, tersebar merata di seluruh permukaan planet. Aku bisa memperoleh Kunci Giok di salah satu rumah itu, jadi aku memilih satu rumah secara acak di peta. Cincinku mengeluarkan kilatan cahaya yang menyilaukan, dan dalam sepersekian detik avatarku ada di sana, berdiri di permukaan Frobozz.

Aku membuka cawan diariku dan mencari catatan asliku tentang cara menyelesaikan permainan Zork. Kemudian aku mengeluarkan peta permainan dan menempatkannya di sudut layar.

Aku mendongak menatap langit, tidak ada tanda-tanda kedatangan Sixer, tapi bukan berarti mereka belum ada di sini. Sorrento dan antek-anteknya mungkin sudah berteleportasi ke tempat permainan di bagian lain. Semua orang tahu Sixer sudah menunggu di Sektor Tujuh, menunggu saat ini. Saat mereka melihat skor Aech bertambah, mereka pasti menggunakan Fyndoro Tablet Pencari dan mengetahui dia ada di Frobozz. Itu artinya seluruh armada Sixer pasti sudah dalam perjalanan kemari. Jadi aku perlu menemukan kunci itu secepatnya, lalu segera keluar dari sini.

Aku memandang sekelilingku. Suasananya terasa familier.

Deskripsi teks pembuka dalam permainan Zork adalah sebagai berikut:

BAGIAN BARAT RUMAH

Kau berdiri di lapangan terbuka bagian barat rumah putih, dengan pintu depan tertutup rapat.

Ada kotak surat kecil di sini.

>

Avatarku sekarang berdiri di lapangan terbuka, di sebelah barat rumah. Pintu depan rumah besar bergaya Victoria itu tertutup rapat, dan ada kotak surat berjarak beberapa meter dari tempatku berdiri, di ujung jalan menuju pintu masuk rumah. Rumah itu dikelilingi hutan lebat, dan di belakangnya tampak puncak pegunungan. Saat menoleh ke kiri, aku melihat jalan menuju utara, tepat di tempat yang memang sudah seharusnya.

Aku berlari ke bagian belakang rumah, menemukan jendela kecil yang sedikit terbuka di sana, dan aku memaksanya terbuka lalu memanjat masuk. Seperti yang kuduga, aku berada di dalam dapur. Meja kayu berada di tengah ruangan, dan di atasnya ada karung cokelat panjang dan sebotol air. Cerobong asap ada di dekatnya, dan ada tangga menuju gudang lantai atas. Separo jalan di sebelah kiriku menuju ruang tamu. Sama seperti dalam permainan.

Tapi dapur juga berisi hal-hal yang tak pernah disebutkan dalam deskripsi teks tentang ruangan ini dalam permainan. Ada kompor, kulkas, beberapa kursi kayu, bak cuci, dan sederet lemari dapur. Aku membuka kulkas. Isinya penuh makanan cepat saji. Pizza yang sudah jadi fosil, puding, daging makan siang, dan

bermacam-macam kantong bumbu. Aku memeriksa lemari. Isinya penuh dengan makanan kaleng dan makanan kering. Beras, pasta, sup kalengan.

Dan sereal.

Ada satu lemari yang isinya penuh dengan sereal sarapan zaman dulu, kebanyakan dari merek-merek yang ada sudah tidak diproduksi lagi sebelum aku lahir. Fruit Loops, Honeycombs, Lucky Charms, Count Chocula, Quisp, Frosted Flakes. Dan tersembunyi jauh di belakang ada sekotak Cap'n Crunch. Tercetak jelas di depannya kata-kata HADIAH PELUIT GRATIS DI DALAM KOTAK.

Sang kapten menyembunyikan Kunci Giok.

Aku menumpahkan isi kotak sereal ke meja dapur, membuat butiran sereal keemasan berantakan di sana. Lalu aku melihatnya—peluit plastik kecil yang terbungkus plastik bening. Aku merobek plastik bening itu dan memegang peluitnya. Warnanya kuning, dengan wajah kartun Cap'n Crunch disablon di satu sisi gambar dan anjing kecil di sisi lain. Kata-kata PELUIT CAP'N CRUNCH BO'SUN diembos di bagian lainnya.

Aku mengangkat peluit ke mulut avatarku dan meniupnya. Tapi peluit itu tidak mengeluarkan suara, dan tak terjadi apa-apa.

Kau hanya bisa meniup peluit setelah semua piala dikumpulkan.

Aku mengantongi peluit dan membuka karung di meja dapur. Aku melihat sebutir bawang putih di dalamnya, dan aku memasukkannya dalam inventarisku. Kemudian aku lari ke arah barat, ke ruang tamu. Lantai ruangan tertutup karpet Oriental besar. Mebel antik, jenis mebel yang kulihat di film-film tahun 1940-an, ditaruh di sekeliling ruangan. Pintu kayu dengan karakter-karakter aneh diukir di permukaannya ditempatkan di dinding barat. Dan di dinding seberangnya ada lemari kaca indah tempat piala.

Tapi lemari itu kosong. Lentera yang dinyalakan dengan baterai ada di bagian atas lemari, dan pedang berkilau di dinding tepat di atasnya.

Aku mengambil pedang dan lentera, lalu menggulung karpet Oriental, membuka pintu perangkap yang kutahu tersembunyi di bawahnya. Aku membukanya, menyingkap anak tangga yang turun menuju gudang bawah tanah yang gelap.

Aku menyalakan lentera. Seiring langkahku menuruni tangga, pedangku mulai bersinar.

...

Aku terus melihat catatan tentang Zork di cawan diariku, yang mengingatkanku cara melewati labirin ruangan, terowongan, dan teka-teki. Aku mengumpulkan seluruh dari sembilan belas harta karun, bolak-balik beberapa kali untuk menaruhnya di lemari pi-ala di rumah putih. Di sepanjang jalan, aku harus melawan beberapa NPC: *troll*, Cyclops, dan pencuri yang sangat menyebalkan. Sementara aku menghindari monster yang bersembunyi dalam kegelapan, menunggu untuk memakanku.

Selain peluit Cap'n Crunch yang tersembunyi di dapur, aku tak menemukan ada perbedaan-perbedaan lain dari permainan aslinya. Untuk memecahkan Zork versi tiga dimensi ini, aku hanya perlu melakukan aksi-aksi yang sama yang diperlukan dalam permainan teks aslinya. Aku berhasil menyelesaikan permainan dalam dua puluh menit, dengan berlari dalam kecepatan penuh dan tak pernah berhenti untuk melihat-lihat atau meragukan diri sendiri.

Tidak lama setelah aku memperoleh harta karun terakhir dari sembilan belas yang ada, berupa perhiasan kuningan kecil, aku melihat layarku berkedip menginformasikan bahwa *Vonnegut* sudah

mendarat di luar. Pilot otomatis mendaratkan pesawat di lapangan terbuka di sebelah barat rumah putih. Alat penyelubungnya masih aktif dan perisainya menyala. Jika para Sixer ada di sini, di orbit planet, aku berharap mereka tidak melihat kapalku.

Aku berlari kembali ke ruang tamu rumah putih terakhir kalinya dan menaruh harta karun terakhir di lemari piala. Sama seperti dalam permainan aslinya, ada peta muncul di dalam lemari, mengarahkanku ke tong tersembunyi yang menandai berakhirnya permainan. Tapi aku tidak peduli pada peta atau menyelesaikan permainan. Semua “piala” sekarang sudah “dikumpulkan” dalam lemari, jadi aku mengeluarkan peluit Cap’n Crunch. Ada tiga lubang di bagian atasnya, dan aku menutup lubang ketiga untuk menghasilkan nada 2600 hertz yang membuat peluit ini terkenal di dalam sejarah peretas. Lalu aku meniup satu nada yang jernih dan nyaring.

Peluit itu berubah menjadi kunci kecil, dan skorku naik 18.000 poin.

Aku kembali ke posisi kedua, hanya 1.000 poin unggul dari Aech.

Sedetik kemudian, seluruh simulasi Zork reset dengan sendirinya. Sembilan belas benda dalam lemari piala kini lenyap, kembali ke lokasi awalnya, dan seluruh rumah dan area permainan kembali ke kondisi seperti pertama kali aku menemukannya.

Ketika aku melihat kunci di telapak tanganku, aku merasakan serangan panik yang singkat. Kunci itu berwarna perak, bukan hijau seperti warna giok. Tapi saat aku membalik kuncinya dan melihatnya dengan lebih saksama, aku melihat kunci itu ternyata terbungkus kertas perak, seperti permen karet atau sebatang cokelat. Dengan hati-hati aku mengupas pembungkusnya, dan tampak kunci yang terbuat dari batu hijau mengilap di dalamnya.

Kunci Giok.

Dan sama seperti Kunci Tembaga, aku melihat ada petunjuk yang tertera di permukaannya:

Lanjutkan pencarianmu dengan melakukan tes

Aku membacanya beberapa kali, tapi tidak bisa langsung menemukan maknanya, jadi aku menyimpan kunci itu dalam inventaris, kemudian memeriksa pembungkusnya. Pembungkus berwarna perak di satu sisi dan kertas putih di baliknya. Aku tidak melihat tanda apa pun di kedua sisinya.

Tepat pada saat itu, aku mendengar deruman samar pesawat yang mendekat dan aku tahu itu pasti Sixer. Kedengarannya mereka datang kemari dengan kekuatan penuh.

Aku mengantongi pembungkus itu dan berlari ke luar rumah. Di atasku, ribuan pesawat tempur Sixer memenuhi udara seperti lebah logam yang menyerbu marah. Rombongan pesawat itu terpisah-pisah dalam kelompok-kelompok kecil ketika bersiap mendarat, mengarah ke berbagai arah, seakan menyelimuti seluruh permukaan planet.

Menurutku para Sixer tidak akan sebodoh itu dengan berusaha membarikade ke-512 rumah putih di sini. Strategi itu berhasil di Ludus, tapi hanya untuk beberapa jam, dan mereka hanya perlu membarikade satu tempat. Seantero Planet Frobozz adalah zona PvP, dan ilmu sihir serta teknologi berfungsi di sini, yang artinya semua akan mengerahkan segenap kemampuan mereka. Gerombolan-gerombolan *gunter* akan segera tiba, dengan persenjataan penuh, dan jika para Sixer berusaha mengusir mereka, itu artinya bakal ada perang besar dalam skala yang tak pernah terlihat dalam sejarah OASIS.

Ketika aku berlari melintasi tanah lapang menuju lerengan pesawatku, aku melihat skuadron besar pesawat tempur, jumlahnya sekitar seratus lebih, turun dari angkasa tepat di atas lokasiku. Mereka tampaknya langsung mengarah padaku.

Max sudah menyalakan mesin *Vonegut*, jadi aku berteriak padanya agar segera tinggal landas setelah aku naik ke pesawat. Ketika aku tiba di kokpit, aku membuka katup penghambat lebar-lebar, dan serbuan pesawat tempur Sixer yang mengikutiku langsung tertahan kemacetan. Ketika pesawatku terbang melesat ke udara, aku mulai menerima tembakan dari berbagai penjuru. Tapi aku beruntung. Pesawatku cepat, dan perisaiku canggih, jadi aku berhasil menahan serangan mereka hingga bisa mencapai orbit. Tapi kecepatan dan perisaiku gagal beberapa detik kemudian, dan lambung pesawat *Vonnegut* mengalami kerusakan lumayan parah dalam beberapa detik sebelum aku kabur dalam kecepatan cahaya.

Nyaris saja. Keparat-keparat itu hampir berhasil menangkapku.

...

Pesawatku rusak berat, jadi bukannya kembali ke markas, aku langsung menuju Joe's Garage, bengkel pesawat di Sektor Sepuluh. Joe's adalah bengkel jujur yang dioperasikan NPC, dengan biaya servis yang tidak mahal dan layanan cepat. Aku menggunakan bengkel ini setiap kali *Vonnegut* butuh perbaikan atau peningkatan.

Sementara Joe dan anak buahnya memperbaiki pesawatku, aku mengirimkan surel singkat kepada Aech untuk mengucapkan terima kasih. Aku memberitahunya bahwa apa pun utang yang dia rasakan padaku sekarang sudah lunas. Aku juga tidak malu mengakui sudah menjadi orang brengsek yang tak berperasaan, egois, dan meminta maaf padanya.

Setelah perbaikan kapalku selesai, aku kembali ke markasku. Kemudian menghabiskan sisa hari dengan membaca berita. Kabar tentang Frobozz sudah tersebar, dan semua *gunter* yang punya kemampuan sudah berteleportasi ke sana. Ribuan avatar tiba dengan pesawat setiap menitnya, bertempur dengan Sixer dan memperoleh Kunci Giok.

Saluran berita juga menyiarkan liputan langsung ratusan pertempuran berskala besar di Frobozz, hampir di semua wilayah di “kediaman yang lama terabaikan”. Klan-klan *gunter* besar sekali lagi bergabung untuk melakukan serangan terpadu kepada tentara Sixer. Ini adalah awal dari apa yang nantinya dikenal sebagai Pertempuran Frobozz, dan korban dari kedua pihak semakin lama semakin bertambah.

Aku juga mengawasi Papan Skor, menunggu untuk melihat bukti bahwa para Sixer sudah memperoleh Kunci Giok sementara mereka menahan lawan agar tidak bisa masuk. Seperti yang kutakutkan skor bertambah di samping nomor karyawan IOI, nomor Sorrento. Skornya bertambah 17.000 poin, menempatkannya di posisi keempat.

Sekarang Sixer sudah tahu bagaimana dan di mana memperoleh Kunci Giok, aku menunggu untuk melihat avatar-avatars mereka mulai bertambah ketika para bawahan Sorrento mengikuti jejaknya. Tapi yang membuatku terkejut, avatar berikutnya yang memperoleh Kunci Giok ternyata Shoto. Dia melakukannya dalam waktu kurang dari dua puluh menit setelah Sorrento.

Entah bagaimana caranya, Shoto berhasil menghindari serbuan Sixer yang saat ini memenuhi planet, masuk ke salah satu rumah putih, mengambil sembilan belas harta karun yang diperlukan, dan memperoleh kuncinya.

Aku terus mengamati Papan Skor, menunggu kenaikan skor Daito, kakaknya. Tapi hal itu tak terjadi.

Beberapa menit setelah Shoto berhasil memperoleh kuncinya, nama Daito menghilang dari Papan Skor. Hanya ada satu penjelasan: Daito tewas.

Selama dua belas jam berikutnya, kekacauan terus meliputi Frobozz karena semua *gunter* di OASIS bergegas ke planet itu dan ikut serta dalam kehebohan.

Sixer telah menyebarkan pasukan mereka di seantero planet dalam upaya nekat untuk memblokade semua dari 512 area permainan Zork yang ada. Tapi kekuatan mereka, yang walaupun banyak dan bersenjata lengkap, tidak cukup untuk mencakup seluruhnya. Hanya tujuh avatar mereka yang berhasil memperoleh Kunci Giok hari itu. Saat klan-klan *gunter* mulai melakukan serangan terpadu pada tentara Sixer, pasukan berseragam itu mulai berjatuh dan terpaksa mundur.

Dalam hitungan jam, komandan tertinggi Sixer memutuskan menjalankan strategi baru. Sudah jelas mereka takkan bisa mempertahankan lebih dari lima ratus tempat berbeda atau mengusir kedatangan semua *gunter*. Jadi mereka menyatukan seluruh kekuatan di sekeliling sepuluh area bermain Zork di wilayah selatan planet. Mereka memasang medan daya yang kuat di setiap rumah dan menempatkan batalion-batalion bersenjata di luar medan daya.

Strategi mengurangi wilayah cakupan ini berhasil, dan kekuatan Sixer terbukti cukup untuk menjaga sepuluh tempat itu dan mencegah *gunter* masuk ke sana (dan tak ada alasan bagi *gunter-gunter* lain untuk mencobanya, karena lebih dari lima ratus

Zork saat ini terbuka dan tak terlindungi). Setelah Sixer bisa menjalankan kegiatan mereka tanpa terganggu, mereka tinggal membentuk barisan avatar di luar setiap rumah putih dan bergantian memperoleh Kunci Giok. Semua orang bisa dengan jelas melihat apa yang mereka lakukan, karena angka di samping masing-masing nomor karyawan IOI di Papan Skor mulai bertambah 15.000 poin.

Pada saat yang sama, ratusan *gunter* juga mendapat kenaikan skor. Setelah lokasi Kunci Giok sudah jadi pengetahuan umum, memecahkan teka-teki Quatrain dan mencari tahu cara mendapatkan kunci itu termasuk mudah. Kunci itu tinggal diambil saja oleh siapa pun yang sudah melewati Gerbang Pertama.

Saat Pertempuran Frobozz hampir usai, ranking di Papan Skor seperti ini:

SKOR TERTINGGI:

1. Art3mis	129.000	⚔
2. Parzival	128.000	⚔
3. Aech	127.000	⚔
4. IOI-655321	122.000	⚔
5. Shoto	122.000	⚔
6. IOI-643187	120.000	⚔
7. IOI-621671	120.000	⚔
8. IOI-678324	120.000	⚔
9. IOI-637330	120.000	⚔
10. IOI-699423	120.000	⚔

Shoto berhasil menyamai skor Sorrento 122.000 poin, Sorrento memperoleh skor itu lebih dulu, itu sebabnya posisi dia lebih tinggi daripada Shoto. Poin bonus yang diterima Art3mis,

Aech, Shoto, dan aku karena menjadi yang pertama memperoleh Kunci Tembaga dan Kunci Giok membuat nama-nama kami tetap berada di “Lima Besar”. Sorrento sekarang juga memperoleh bonus itu. Melihat nomor karyawan IOI di atas nama Shoto membuatku ngeri.

Aku terus turun menyusuri nama-nama di Papan Skor yang sekarang lebih dari lima ribu nama, dengan tambahan nama baru setiap jam saat avatar-avatar baru akhirnya berhasil mengalahkan Acererak dalam Joust dan mengambil Kunci Tembaga.

Di forum-forum pesan tampaknya tak ada seorang pun yang tahu apa yang terjadi pada Daito, tapi asumsi kebanyakan orang adalah dia tewas terbunuh Sixer pada menit-menit pertama Pertempuran Frobozz. Ada berbagai macam gosip tentang bagaimana dia tewas, tapi tak ada seorang pun yang melihatnya terbunuh. Kecuali mungkin Shoto, tapi dia menghilang. Aku mengiriminya beberapa ajakan untuk mengobrol, tapi tak mendapat balasan. Aku berasumsi bahwa dia seperti aku, memusatkan semua energi untuk menemukan Gerbang Kedua sebelum Sixer menemukannya.

...

Aku duduk di markasku, memandangi Kunci Giok dan mengulang-ulang kata-kata yang terukir di sana, berkali-kali, seperti mantra yang menjengkelkan:

Lanjutkan pencarianmu dengan melakukan tes
Lanjutkan pencarianmu dengan melakukan tes
Lanjutkan pencarianmu dengan melakukan tes

Ya, tapi tes apa? Tes apa yang harus kulakukan? Kobayashi Maru? Pepsi Challenge? Petunjuk ini terlalu samar untuk ditelusuri.

Aku mengulurkan tangan ke bawah visor dan menggosok mataku karena kesal. Aku memutuskan untuk beristirahat sejenak dan tidur. Aku membuka inventaris avatarku dan menaruh Kunci Giok di dalamnya. Ketika aku melakukannya, aku memperhatikan kertas pembungkus perak dalam inventaris di sampingnya—kertas pembungkus Kunci Giok ketika pertama kali muncul di tanganku.

Aku tahu rahasia memecahkan teka-tekinya pasti melibatkan pembungkusnya, tapi aku masih belum tahu apa artinya. Aku penasaran apakah ada kaitannya dengan *Willy Wonka and the Chocolate Factory*, tapi kemudian kuputuskan tidak ada. Tidak ada tiket emas di dalam pembungkusnya. Pasti ada tujuan atau makna lain di baliknya.

Aku memandangi pembungkusnya dan merenung lama tentang hal ini sampai tak sanggup lagi membuka mata. Kemudian aku keluar dari jaringan dan tidur.

Beberapa jam kemudian, pada pukul 06.12 OST, aku terbangun karena bunyi alarm perubahan skor memperingatkanku bahwa urutan teratas berubah lagi.

Dengan kengerian yang semakin meningkat, aku masuk ke jaringan dan melihat Papan Skor, tak tahu apa yang harus kuharapkan. Mungkinkah Art3mis akhirnya berhasil melewati Gerbang Kedua? Atau mungkin saja Aech dan Shoto berhasil memperoleh kehormatan itu.

Tapi semua skor mereka tak berubah. Yang membuatku ngeri, aku melihat skor Sorrento yang bertambah, 200.000 poin. Dan dua ikon gerbang sekarang muncul di sebelah namanya.

Sorrento menjadi orang pertama yang menemukan dan melewati Gerbang Kedua. Hasilnya, avatar Sorrento sekarang berada di urutan pertama, di puncak Papan Skor.

Aku duduk terkesiap di sana, memandangi nomor karyawan Sorrento, dalam hati menimbang akibat-akibat kejadian ini.

Pada saat melewati gerbang, Sorrento mendapat petunjuk lokasi keberadaan Kunci Kristal. Kunci yang akan membuka gerbang ketiga dan terakhir. Sekarang Sixer-lah satu-satunya yang memiliki petunjuk tersebut. Itu artinya mereka sekarang lebih dekat menemukan Easter egg Halliday dibanding siapa pun.

Mendadak aku merasa mual, juga sesak napas. Aku sadar aku pasti mengalami semacam serangan panik. Aku langsung ketakutan. Pertahanan jiwaku runtuh. Terserah mau disebut apa. Aku langsung menggila.

Aku berusaha menelepon Aech, tapi dia tidak menjawabnya. Entah dia masih kesal padaku, atau dia punya urusan lebih penting. Aku hendak menelepon Shoto, tapi kemudian teringat avatar kakaknya baru saja terbunuh. Dia mungkin tidak kepingin menjawabku.

Aku berpikir untuk terbang ke Benatar untuk membuat Art3mis mau bicara denganku, tapi kemudian aku tersadar. Art3mis sudah memiliki Kunci Giok selama beberapa hari, tapi dia belum bisa melewati Gerbang Kedua. Tahu bahwa Sixer berhasil melewatinya kurang dari dua puluh empat jam pasti membuatnya murka. Atau terbengong kaget. Dia mungkin tidak ingin bicara dengan siapa pun sekarang, apalagi denganku.

Aku tetap berusaha meneleponnya. Seperti biasa, dia tidak menjawab.

Aku putus asa ingin mendengar suara yang familier sehingga aku akhirnya bicara dengan Max. Dalam kondisiku sekarang, bahkan suara yang dihasilkan komputer terasa menenangkan. Tentu saja, tidak butuh waktu lama bagi Max untuk kehabisan jawaban yang sudah diprogramkan padanya; dan saat dia meng-

ulang jawaban, ilusi bahwa aku sedang bicara dengan orang lain pun hancur sudah, dan aku merasa lebih kesepian. Kau tahu kau sudah menghancurkan hidupmu saat seluruh duniamu berantakan dan satu-satunya yang bisa kauajak bicara adalah agen sistem peranti lunakmu.

Aku tidak bisa tidur lagi, jadi aku melek menonton berita dan membaca cepat forum-forum pesan *gunter*. Armada Sixer tetap berada di Frobozz, dan avatar mereka masih memanen Kunci Giok.

Sorrento jelas sudah belajar dari kesalahan dia sebelumnya. Sekarang hanya Sixer yang tahu di mana letak Gerbang Kedua, mereka takkan sebodoh itu mengungkapkan lokasinya kepada dunia dengan berusaha memasang barikade dengan armada mereka. Tapi mereka masih memanfaatkan situasi ini sepenuhnya. Seiring hari berlalu, Sixer demi Sixer melewati Gerbang Kedua. Setelah Sorrento melewatinya, sepuluh Sixer lain melewati gerbang pada dua puluh empat jam berikutnya. Karena skor setiap Sixer bertambah 200.000 poin, Art3mis, Aech, Shoto, dan aku terdorong semakin ke bawah di urutan Papan Skor hingga kami semua terlempar dari urutan sepuluh teratas, dan halaman utama Papan Skor hanya menampilkan nomor-nomor karyawan IOI.

Para Sixer sekarang berkuasa.

Kemudian, ketika aku merasa keadaan ini tidak bisa lebih buruk lagi, ternyata aku salah. Keadaan menjadi jauh, jauh lebih buruk. Dua hari setelah melewati Gerbang Kedua, skor Sorrento melonjak 30.000 poin lagi, menunjukkan bahwa dia telah mendapatkan Kunci Kristal.

Aku duduk di markasku, memandangi monitor-monitor, melihat semua kejadian yang berlangsung ini dengan penuh keinginerian. Tidak ada keraguan lagi. Akhir kontes ini takkan lama

lagi. Dan tidak akan berakhir seperti yang kubayangkan, *gunter* yang mulia dan sepantasnya menemukan Easter egg itu lalu memenangkan hadiahnya. Aku membohongi diri sendiri selama lima setengah tahun terakhir. Kami semua seperti itu. Cerita ini takkan memiliki akhir yang bahagia. Para penjahat akan menang.

Aku menghabiskan dua puluh empat jam berikutnya dalam kekalutan, tak bisa berhenti memeriksa Papan Skor setiap lima detik, menunggu akhir permainan ini.

Sorrento, atau salah satu dari para “pakar Halliday”-nya jelas sudah memecahkan teka-teki dan menemukan Gerbang Kedua. Namun, meski buktinya sudah jelas tampak di Papan Skor, aku masih sulit memercayainya. Hingga saat ini, para Sixer hanya berhasil mendapat kemajuan dengan melacak jejak Art3mis, Aech, atau aku. Bagaimana orang-orang berotak kosong itu bisa menemukan Gerbang Kedua atas usaha mereka sendiri? Mungkin mereka hanya beruntung. Atau mungkin mereka menemukan beberapa cara baru dan inovatif untuk berbuat curang. Bagaimana mungkin mereka bisa memecahkan teka-teka tersebut secepat itu, padahal Art3mis yang lebih unggul beberapa hari pun tidak berhasil memecahkannya?

Otakku rasanya seperti mainan Play-Doh yang habis dipalu. Aku tidak bisa memikirkan arti yang tertera di Kunci Giok. Aku benar-benar kehabisan ide. Bahkan ide yang payah sekalipun. Aku tak tahu apa lagi yang harus kulakukan dan ke mana aku harus mencari.

Seiring malam berlalu para Sixer terus mendapatkan Kunci Kristal. Setiap kali skor mereka bertambah rasanya jantungku seperti tertikam pisau. Tapi aku tak bisa berhenti memeriksa Papan Skor. Aku sepenuhnya terpaku pada skor di sana.

Aku merasa makin beranjak menuju keputusan yang tak

berujung. Usahaku selama lima tahun terakhir ternyata sia-sia. Dengan bodohnya aku meremehkan Sorrento dan Sixer. Aku akan membayar mahal atas kecongkakanku. Antek-antek perusahaan yang tak punya jiwa itu sekarang sudah dekat dengan telur hadiah. Aku bisa merasakannya, dengan segenap perasaanku.

Aku sudah kehilangan Art3mis, dan sekarang aku juga akan kalah dalam kontes ini.

Aku sudah memutuskan apa yang akan kulakukan saat itu terjadi. Pertama-tama, aku akan memilih salah satu anak dari klub penggemar resmiku, seseorang yang tak punya uang dan avatar level satu, dan memberinya semua benda yang kumiliki. Kemudian aku akan mengaktifkan rangkaian penghancuran di markasku dan duduk di pusat komando sementara seluruh tempat itu meledak dalam ledakan nuklir besar. Avatarku akan mati dan GAME OVER akan muncul di layarku. Kemudian aku akan melepaskan visorku dan meninggalkan apartemenku untuk pertama kalinya dalam enam bulan. Aku akan naik elevator ke atap. Atau mungkin naik tangga. Sedikit berolahraga.

Ada taman botani di atap gedung apartemenku. Aku tak pernah ke sana, tapi aku sudah melihat foto-fotonya dan mengaguminya lewat kamera web. Kaca penghalang Plexiglas putih transparan dipasang di tepian-tepiannya untuk menahan orang agar tidak melompat, tapi benda itu cuma formalitas. Setidaknya ada tiga manusia yang sudah bertekad dan berhasil memanjat lalu melompatinya sejak aku pindah ke gedung ini.

Aku akan duduk di sana dan menghirup udara yang tak disaring selama beberapa saat, merasakan angin menerpa kulitku. Kemudian aku akan memanjat penghalang itu lalu mengempaskan diriku ke sisi lain penghalang.

Itu rencanaku.

Aku masih bimbang memutuskan lagu apa yang harus kusiulkan ketika aku mendarat remuk menuju kematian saat teleponku berbunyi. Ternyata Shoto. Aku sedang tidak kepingin ngobrol, jadi aku membiarkan panggilan teleponnya masuk ke surat video, lalu menyaksikannya ketika Shoto merekam pesannya. Pesannya singkat. Dia bilang dia perlu datang ke markasku untuk memberikan sesuatu. Sesuatu yang ditinggalkan Daito untukku dalam surat wasiatnya.

Saat aku membalas teleponnya untuk mengatur waktu pertemuan, aku bisa merasakan keadaan emosi Shoto yang remuk redam. Suaranya yang tenang dipenuhi penderitaan dan nelangsa keputusan tampak jelas di fitur wajah avatarnya. Dia tampak sedih teramat sangat. Kondisinya lebih buruk daripada aku.

Aku bertanya pada Shoto kenapa kakaknya repot-repot membuat “surat wasiat” untuk avatarnya, bukan tinggal memberikan apa yang dimilikinya pada Shoto saja. Kamudian Daito tinggal membuat avatar baru dan mengambil kembali barang-barang miliknya yang dititipkan ke sang adik. Tapi Shoto mengatakan padaku bahwa kakaknya takkan membuat avatar baru. Tidak akan pernah lagi. Saat aku menanyakan alasannya, dia berjanji akan menjelaskannya saat bertemu langsung denganku.

0025

Max memberitahuku saat Shoto tiba sekitar satu jam kemudian. Aku memberi kapalnya izin untuk memasuki wilayah udara Falco dan menyuruh Shoto memarkir pesawatnya di hanggarku.

Pesawat Shoto adalah kapal pukat besar antarplanet bernama *Kurosawa*, yang modelnya seperti pesawat bernama *Bebop* dari seri anime klasik *Cowboy Bebop*. Daito dan Shoto menggunakan kapal ini sebagai basis operasi bergerak mereka sejak aku mengenal mereka. Kapal mereka sangat besar sehingga nyaris tidak muat melewati pintu hanggarku.

Aku berdiri di landasan menyambut Shoto ketika dia melangkah keluar dari *Kurosawa*. Dia mengenakan jubah hitam tanda berduka, dan di wajahnya tampak ekspresi kesedihan yang terlihat saat kami bicara di telepon.

“Parzival-san,” katanya, membungkuk dalam-dalam.

“Shoto-san.” Aku balas membungkuk penuh hormat, lalu mengeluarkan telapak tanganku, gerakan yang dia kenali saat kami menghabiskan waktu bertualang bersama. Dia nyengir, balas mengeluarkan tangan dan menyentuhku. Namun, kemudian ekspresi kelam di wajahnya kembali muncul. Ini pertama kalinya aku bertemu Shoto sejak kami bertualang bersama di Tokusatsu (tanpa menghitung kemunculannya bersama sang kakak di iklan “Minuman Energi Daisho” yang sering kulihat), avatarnya tampak lebih jangkung beberapa sentimeter daripada yang kuingat.

Aku mengajaknya ke salah satu “ruang duduk” yang jarang digunakan di markasku, ciptaan ulang dari ruang keluarga serial *Family Ties*. Shoto mengenali dekornya dan mengangguk setuju. Lalu, dia mengabaikan perabotan yang ada di sana, kemudian duduk di tengah lantai. Dia duduk dengan gaya-*seiza*, melipat kakinya di bawah kedua pahanya. Aku duduk dengan posisi serupa, menempatkan diriku agar avatar kami duduk berhadapan. Kami duduk diam selama sesaat. Ketika Shoto akhirnya siap bicara, tatapannya tertuju ke lantai.

“Para Sixer membunuh kakakku tadi malam,” katanya, nyaris berupa bisikan.

Awalnya, aku terlalu kaget untuk menjawab. “Maksudmu mereka membunuh avatarnya?” tanyaku, meskipun aku tahu bahwa bukan itu maksudnya.

Shoto menggeleng. “Bukan. Mereka menerobos masuk ke apartemennya, menariknya dari kursi haptik, dan melemparnya dari balkon. Dia tinggal di lantai empat puluh tiga.”

Shoto membuka jendela peramban di udara di samping kami. Ada artikel berita dalam bahasa Jepang. Telunjukku mengetuk berita itu, dan aplikasi Mandarax menerjemahkannya dalam bahasa Inggris. Kepala beritanya adalah OTAKU BUNUH DIRI LAGI. Artikel singkat di bawahnya menyatakan seorang pria muda, Toshiro Yoshiaki, berusia dua puluh dua, tewas setelah melompat dari apartemennya di lantai empat puluh tiga di apartemen yang dulunya bekas hotel di Shinjuku, Tokyo, dia tinggal sendirian. Aku melihat foto Toshiro di samping artikel itu. Dia adalah pria muda Jepang dengan rambut panjang kusut dan kulit yang tak terawat. Dia sama sekali tidak mirip avatar OASIS-nya.

Setelah Shoto melihatku selesai membacanya, dia menutup jendela. Aku ragu sejenak sebelum bertanya, “Kau yakin dia tidak bunuh diri? Karena avatarnya terbunuh?”

“Tidak,” kata Shoto. “Daito tidak melakukan *seppuku*. Aku yakin. Sixer masuk ke apartemen saat kami bertempur dengan mereka di Frobozz. Itu cara mereka mengalahkan avatarnya. Dengan membunuhnya, di dunia nyata.”

“Aku ikut berduka, Shoto.” Aku tak tahu lagi harus berkata apa. Aku tahu dia tidak bohong.

“Nama asliku Akihide,” katanya. “Aku ingin kau tahu nama asliku.”

Aku tersenyum, lalu membungkuk, menyentuhkan dahiku sedikit ke lantai. “Aku menghargai kepercayaanmu dengan memberitahuku nama aslimu,” kataku. “Nama asliku Wade.” Aku tak melihat ada alasan untuk merahasiakannya lagi.

“Terima kasih, Wade,” kata Shoto, balas membungkuk.

“Sama-sama, Akihide.”

Dia diam sejenak; lalu berdeham dan mulai bercerita tentang Daito. Kata demi kata meluncur keluar dari mulutnya. Tampak jelas dia butuh seseorang untuk diajak bicara tentang apa yang terjadi. Tentang kehilangannya.

“Tapi... kupikir kau adiknya?” Aku selalu berasumsi Daito dan Shoto tinggal bersama. Berbagi apartemen atau semacam itu.

“Hubunganku dengan Daito sulit dijelaskan.” Dia terdiam untuk menelan ludah. “Kami tidak bersaudara. Tidak dalam kehidupan nyata. Hanya dalam OASIS. Kau mengerti? Kami hanya saling mengenal daring. Aku tak pernah bertemu langsung dengannya.” Perlahan-lahan dia memandang mataku, untuk melihat apakah aku menghakiminya.

Aku mengulurkan tangan dan menaruh tanganku di bahunya. “Percayalah padaku, Shoto. Aku mengerti. Aech dan Art3mis adalah dua sahabat terdekatku, dan aku juga tak pernah bertemu mereka dalam kehidupan nyata. Sesungguhnya, *kau* juga salah satu sahabat terdekatku.”

Dia menunduk lagi. “Terima kasih.” Dari suaranya aku tahu dia sedang menangis.

“Kita *gunter*,” kataku, berusaha mengisi keheningan yang terasa janggal. “Kita hidup di sini, di OASIS. Bagi kita, ini satu-satunya realitas yang punya makna.”

Akhide mengangguk. Beberapa saat kemudian dia lanjut berbicara.

Dia memberitahuku bagaimana dia dan Toshiro bertemu, enam tahun lalu, saat mereka mendaftar dalam kelompok pendukung *hikikomori* di OASIS, anak-anak muda yang menarik diri dari masyarakat dan memilih untuk hidup dalam kesendirian total. *Hikikomori* mengunci diri mereka dalam kamar, membaca *manga*, dan berselancar di OASIS sepanjang hari, bergantung pada keluarga untuk membawakan mereka makanan. Sudah ada *hikikomori* di Jepang jauh sebelum pergantian abad, tapi jumlah mereka melonjak tinggi setelah perburuan Easter egg Halliday dimulai. Jutaan pria dan wanita muda di Jepang mengunci diri dari dunia. Orang-orang banyak menyebut anak-anak ini sebagai “jutaan yang hilang”.

Akhide dan Toshiro menjadi sahabat baik dan menghabiskan hampir setiap hari nongkrong bersama di OASIS. Setelah perburuan Easter egg Halliday dimulai, mereka segera bekerja sama dan mencarinya bersama. Mereka menjadi tim yang sempurna, karena Toshiro jago dalam permainan video, sementara Akhide yang jauh lebih muda sangat fasih budaya pop Amerika. Nenek Akhide dulu sekolah di Amerika Serikat, dan kedua orangtuanya lahir di Amerika, jadi Akhide dibesarkan dalam film-film dan serial-serial televisi Amerika, dan dia tumbuh dewasa fasih bicara bahasa Jepang dan Inggris.

Kecintaan Akhide dan Toshiro pada film-film samurai men-

jadi inspirasi nama dan penampilan avatar mereka. Hubungan Shoto dan Daito semakin dekat seperti kakak-adik, jadi ketika mereka menciptakan identitas baru sebagai *gunter* sejak saat itu pula mereka memutuskan bahwa di OASIS mereka adalah kakak-beradik.

Setelah Shoto dan Daito melewati Gerbang Pertama dan menjadi terkenal, mereka beberapa kali diwawancarai media. Mereka tetap merahasiakan identitas, tapi mengungkapkan bahwa mereka berdua orang Jepang, sehingga menjadikan mereka selebritas di Jepang. Mereka mulai menjadi bintang iklan produk-produk Jepang dan punya serial kartun dan televisi yang didasari atas petualangan mereka. Pada puncak ketenaran mereka, Shoto bilang pada Daito mungkin sudah saatnya bagi mereka untuk bertemu langsung. Daito seketika marah dan berhenti bicara dengan Shoto selama beberapa hari. Setelah itu, Shoto tidak pernah lagi menyinggung ajakan untuk bertemu langsung.

Pada akhirnya, Shoto memberitahuku bagaimana avatar Daito tewas. Mereka berdua berada di *Kurosawa*, meluncur di antara planet-planet di Sektor Tujuh, saat Papan Skor menginformasikan bahwa Aech berhasil memperoleh Kunci Giok. Setelah itu terjadi, mereka tahu para Sixer akan menggunakan Fyndoro Tablet Pencari untuk mencari lokasi Aech dengan tepat dan pesawat-pesawat mereka pasti akan menyerbu ke sana.

Untuk bersiap menghadapi hal ini, selama beberapa minggu sebelumnya Daito dan Shoto memasang perangkat pencari jejak mikroskopik di lambung pesawat Sixer yang bisa mereka temukan. Dengan menggunakan perangkat ini, mereka bisa mengikuti pesawat-pesawat tempur Sixer saat mereka bergegas mengubah arah dan menuju Frobozz.

Saat Shoto dan Daito tahu Frobozz adalah tujuan Sixer, de-

ngan mudah mereka memecahkan teka-teki Quatrain. Dan pada saat mereka tiba di Frobozz beberapa menit kemudian, mereka sudah tahu apa yang perlu mereka lakukan untuk memperoleh Kunci Giok.

Mereka mendaratkan *Kurosawa* di dekat rumah putih yang masih kosong. Shoto berlari ke dalam untuk memperoleh sembilan belas harta karun dan mendapatkan kunci, sementara Daito tetap berjaga-jaga di luar. Shoto bekerja sangat cepat, dan hanya sisa dua harta karun lagi untuk dikumpulkan saat Daito menghubungnya lewat alat komunikasi, bahwa sepuluh pesawat tempur Sixer mendekat ke lokasi mereka. Daito memberitahu adiknya untuk bergegas, dan berjanji menahan musuh hingga Shoto mendapatkan Kunci Giok. Mereka berdua tak menyangka jika Sixer punya cara lain untuk mengalahkan mereka.

Ketika Shoto bergegas mengambil dua harta karun terakhir dan menempatkannya di lemari piala, dia mengaktifkan kamera luar *Kurosawa* dan merekam video perlawanan Daito saat Sixer mendekat. Shoto membuka jendela video dan memutarkannya untukku. Tapi matanya tidak mau melihat video itu hingga selesai. Dia jelas tidak kepingin melihatnya lagi.

Di video itu, aku melihat Daito berdiri sendiri di tanah lapang di samping rumah putih. Pasukan pesawat tempur Sixer mendarat turun dari angkasa, dan mulai menembakkan meriam laser padanya. Bola-bola merah mulai berjatuhan di sekeliling Daito. Di belakangnya, di kejauhan, aku bisa melihat enam pesawat tempur Sixer mulai mendarat, dan tiap pesawat menurunkan skuadron pasukan darat bersenjata. Daito terkepung.

Sixer-Sixer itu pasti sudah melihat *Kurosawa* saat turun ke permukaan planet, dan membunuh kedua samurai itu adalah tugas utama mereka.

Daito tidak ragu untuk menggunakan senjata pamungkasnya. Dia mengeluarkan Beta Capsule, mengangkatnya tinggi-tinggi dengan tangan kanan dan mengaktifkannya. Avatarnya langsung berubah menjadi Ultraman, superhero alien berkostum merah dan perak dengan mata yang bersinar. Avatarnya juga berubah, dia bertambah tinggi menjadi 47,5 meter.

Pasukan darat Sixer langsung terenyak, memandang kagum sekaligus takut ketika Ultraman Daito menangkap dua pesawat tempur di angkasa dan menghantamkannya, seperti anak kecil yang bermain dengan dua mainan logam kecil. Dia menjatuhkan bangkai pesawat yang terbakar dan mulai menepuk pesawat-pesawat Sixer lain di angkasa seperti menepuk lalat. Pesawat-pesawat yang lolos dari tangannya menembaki Ultraman Daito dengan bom-bom laser dan tembakan senapan mesin, tapi semua itu tidak bisa menembus perisai aliennya. Tawa Daito bergema di wilayah itu. Kemudian dia menyilangkan kedua tangannya, bersilangan di bagian pergelangan. Sinar energi memancar dari kedua tangannya, memusnahkan setengah lusin pesawat tempur yang sial di dekatnya. Daito berbalik dan menyapukan sinar itu ke pasukan darat di sekelilingnya, menghanguskannya seperti semut-semut yang terbakar di bawah kaca pembesar.

Daito tampak sangat menikmatinya. Terlalu menikmatinya sehingga dia tidak memperhatikan lampu peringatan yang berkedip di bagian tengah dadanya, yang sekarang mulai berkedip merah terang. Ini adalah tanda bahwa waktu tiga menitnya sebagai Ultraman hampir berakhir dan kekuatannya habis. Batas waktu ini adalah kelemahan utama Ultraman. Kalau Daito tidak mematikan Beta Capsule dan kembali ke bentuk manusianya sebelum batas waktu tiga menitnya habis, avatarnya akan mati. Tapi jelas terlihat kalau dia kembali ke bentuk manusianya sekarang, di

tengah pembantaianya terhadap Sixer, dia juga akan tewas. Dan Shoto takkan pernah bisa kembali ke kapal.

Aku bisa melihat tentara-tentara Sixer di sekitar Daito berteriak di saluran komunikasi minta tambahan bantuan, dan pesawat-pesawat tempur Sixer datang berbondong-bondong. Daito menembak jatuh mereka dengan semburan sorotan cahaya. Seiring setiap tembakan, tanda peringatan di dadanya berputar makin cepat.

Kemudian Shoto terlihat keluar dari rumah putih dan memberitahu kakaknya lewat saluran komunikasi bahwa dia sudah memperoleh Kunci Giok. Pada saat yang sama, pasukan darat Sixer melihat Shoto, dan merasa ada sasaran yang lebih mudah, dan mulai menembaknya.

Shoto berlari cepat ke *Kurosawa*. Saat dia mengaktifkan Sepatu Bot Cepat yang dipakainya, avatarnya nyaris terlihat seperti sosok samar yang melesat di tanah lapang. Ketika Shoto berlari, Daito memosisikan bentuk tubuh raksasanya agar terlindung. Masih sambil menembak, dia tetap bisa membuat Sixer tidak bisa mendekat.

Lalu terdengar suara Daito di saluran komunikasi. "*Shoto!*" teriaknya. "*Kurasa ada orang di sini! Ada orang di dalam...*"

Suaranya terputus. Pada saat yang sama avatarnya membeku, seakan dia menjadi batu, dan ikon keluar muncul di atas kepalanya.

Keluar dari akun OASIS saat kau berada dalam pertempuran sama saja dengan bunuh diri. Pada saat avatar bersiap keluar, avatarmu membeku di tempat selama enam puluh detik, dan pada saat itu kau sama sekali tidak punya pelindung dan bisa diserang tanpa perlawanan. Kau harus bisa bertahan atau mundur ke lokasi yang aman sebelum keluar dari OASIS.

Daito keluar pada saat terburuk. Saat avatarnya membeku, dia mulai menerima serangan laser dan tembakan dari segala penjuru. Lampu peringatan di dadanya berkedip makin cepat hingga akhirnya tetap menyala merah. Ketika itu terjadi, sosok raksasa Daito tumbang dan jatuh. Dia nyaris menimpa Shoto dan *Kurosawa* saat jatuh ke tanah. Tubuh avatarnya kembali mengecil ke ukuran normal dan berbentuk aslinya ketika dia terbaring di tanah. Lalu sosoknya mulai menghilang, perlahan-lahan lenyap. Ketika avatar Daito musnah sepenuhnya, dia meninggalkan tumpukan benda di tanah—semua yang dibawa dalam inventarisnya, termasuk Beta Capsule. Daito tewas.

Aku melihat gerakan sama di video ketika Shoto lari untuk mengambil barang-barang Daito. Kemudian dia berlari kembali ke *Kurosawa*. Pesawat itu tinggal landas dan melesat ke orbit, ditembaki dari segala arah. Aku jadi teringat usahaku sendiri untuk kabur dari Frobozz. Untung bagi Shoto, kakaknya sudah menghabisi sebagian pesawat tempur Sixer, dan bala bantuan belum tiba.

Shoto berhasil mencapai orbit dan kabur dengan kecepatan cahaya. Nyaris tidak selamat.

...

Video berakhir dan Shoto menutup jendela.

“Menurutmu bagaimana Sixer bisa tahu di mana tempat tinggalnya?” tanyaku.

“Aku tidak tahu,” kata Shoto. “Daito sangat berhati-hati. Dia menutupi jejaknya.”

“Kalau mereka bisa menemukannya, mereka mungkin bisa juga menemukanmu,” kataku.

“Aku tahu. Aku sudah berjaga-jaga.”

“Baguslah.”

Shoto mengeluarkan Beta Capsule dari inventarisnya dan mengulurkannya padaku. “Daito pasti mau kau memilikinya.”

Aku mengangkat tanganku. “Tidak, kau yang harus menyimpannya. Kau mungkin membutuhkannya.”

Shoto menggeleng. “Aku punya semua barangnya yang lain,” katanya. “Aku tidak butuh ini. Dan aku tidak menginginkannya.” Dia menyodorkan kapsul tersebut padaku, berkeras memberikannya.

Aku mengambil artefak itu dan memeriksanya. Bentuknya silinder logam kecil, warnanya perak dan hitam, dengan tombol merah di samping untuk mengaktifkannya. Ukuran dan bentuknya mengingatkanku pada pedang-pedang laser yang kumiliki. Tapi pedang laser cuma recehan. Aku punya lebih dari lima puluh pedang itu dalam koleksiku. Tapi hanya ada satu Beta Capsule, dan senjata ini jauh lebih hebat.

Aku menerima kapsul itu dengan kedua tangan dan membungkuk. “Terima kasih, Shoto-san.”

“Terima kasih, Parzival,” katanya, balas membungkuk. “Terima kasih sudah mendengarkanku.” Shoto berdiri perlahan-lahan. Bahasa tubuh yang ditunjukkannya seakan memperlihatkan dirinya kalah.

“Kau tidak menyerah, kan?” tanyaku.

“Tentu tidak.” Dia menegakkan tubuhnya dan tersenyum getir. “Tapi menemukan Easter egg itu bukan lagi tujuan utamaku. Sekarang aku punya tujuan baru. Tujuan yang jauh lebih penting.”

“Apa itu?”

“Balas dendam.”

Aku mengangguk. Kemudian aku berjalan dan mengambil

pedang samurai yang terpajang di dinding dan menyerahkannya pada Shoto. “Kumohon,” kataku. “Terimalah hadiah ini. Untuk membantumu dalam mencapai tujuan barumu.”

Shoto mengambil pedang itu dan menariknya sedikit dari sarung pedang. “Masamune?” tanyanya, memandang pedang itu dengan kagum.

Aku mengangguk. “Ya. Dan itu Pedang Vorpall plus lima juga.”

Shoto membungkuk lagi untuk menunjukkan rasa terima kasihnya. “*Arigato*.”

Kami menggunakan elevator untuk turun ke hanggar tanpa bicara. Sebelum naik ke pesawatnya, Shoto berbalik memandangku. “Menurutmu butuh berapa lama bagi Sixer untuk melewati Gerbang Ketiga?” tanyanya.

“Aku tidak tahu,” kataku. “Kuharap cukup lama agar kita sempat menyusul mereka.”

“Kita tidak tahu sampai semuanya selesai, kan?”

Aku mengangguk. “Semuanya belum berakhir sampai semuanya selesai. Dan ini belum selesai.”

Malam itu aku tahu, beberapa jam setelah Shoto meninggalkan markasku.

Aku duduk di pusat komando, memegang Kunci Giok dan mengulang-ulang petunjuk yang tertera di permukaannya: “Lanjutkan pencarianmu dengan melakukan tes.”

Aku memegang pembungkus perakunya dengan tanganku yang lain. Tatapanku berpindah-pindah antara kunci dan pembungkusnya terus-menerus berusaha mencari hubungan antara keduanya. Sudah berjam-jam aku melakukannya tanpa hasil.

Aku menghela napas dan menaruh kuncinya, kemudian aku meratakan pembungkus itu di panel kendali di depanku. Dengan hati-hati aku merapikan lipatan dan kerutannya. Pembungkus itu berbentuk persegi, masing-masing sisinya berukuran sekitar lima belas sentimeter. Pembungkus perak di satu sisi, dan kertas putih kosong di sisi satunya.

Aku menggunakan aplikasi analisis gambar dan melakukan pemindaian beresolusi tinggi di kedua sisi pembungkus itu. Kemudian aku memperbesar kedua gambar itu di layarku dan mempelajari hingga ke bagian terkecilnya. Aku tidak bisa menemukan tulisan atau tanda di bagian mana pun di kedua sisi kertas pembungkus itu.

Aku sedang makan keripik jagung pada saat itu, jadi aku menggunakan perintah suara untuk menjalankan aplikasi analisis

gambarku. Aku memerintahkannya untuk memperbesar hasil pindaian kertas pembungkus itu dan menaruh gambarnya di tengah layarku. Ketika aku melakukannya, aku teringat pada adegan di film *Blade Runner*, saat karakter yang diperankan Harrison Ford, Deckard, menggunakan alat pemindai yang dioperasikan dengan suara untuk menganalisis foto.

Aku mengangkat pembungkus itu dan melihatnya sekali lagi. Ketika cahaya virtual memantul di permukaan perakunya, aku berpikir untuk melipat kertas itu menjadi pesawat kertas dan melemparnya terbang di ruangan. Hal itu membuatku teringat pada origami, yang mengingatkanku lagi pada adegan lain dari film *Blade Runner*. Salah satu adegan terakhir dalam film.

Saat itulah aku tahu.

“Unicorn,” bisikku.

Pada saat aku mengucapkan kata “unicorn” dengan lantang, kertas pembungkus itu mulai terlipat sendiri, di telapak tanganku. Bagian perak kertas persegi itu terlipat secara diagonal, membentuk segitiga. Kertas itu terus bergerak dan melipat diri menjadi segitiga lebih kecil dan bentuk berlian sampai akhirnya membentuk empat kaki lalu mengeluarkan ekor, kepala, dan akhirnya tanduk.

Pembungkusnya terlipat sendiri membentuk origami unicorn perak. Salah satu adegan terkenal dari *Blade Runner*.

Aku sudah dalam elevator turun ke hanggar dan berteriak pada Max untuk menyiapkan *Vonnegut* tinggal landas.

Lanjutkan pencarianmu dengan melakukan tes.

Sekarang aku tahu persis “tes” yang dimaksud, dan ke mana aku harus pergi untuk melakukannya. Origami unicorn sudah mengungkapkan segalanya padaku.

...

Blade Runner disebut dalam *Almanak Anorak* tidak kurang dari empat belas kali. Salah satu dari sepuluh film favorit Halliday. Dan film itu diadaptasi dari novel karya Philip K. Dick, salah satu penulis favorit Halliday. Karena alasan-alasan ini, aku sudah menonton *Blade Runner* lebih dari lima puluh kali dan hafal setiap adegan dalam film itu lengkap dengan dialognya.

Ketika *Vonnegut* melintasi angkasa luas, aku mengeluarkan film *Blade Runner* versi yang memiliki tambahan dari sutradaranya di jendela layarku, lalu langsung mencari dua adegan tadi.

Film tersebut dirilis tahun 1982, dengan latar belakang di Los Angeles tahun 2019, terentang dalam masa depan penuh teknologi yang tak pernah terjadi. Ceritanya tentang pria bernama Rick Deckard, diperankan oleh Harrison Ford. Deckard bekerja sebagai “*blade runner*”, polisi khusus yang memburu dan membunuh replikan—manusia buatan yang dirancang secara genetik, yang nyaris tidak bisa dibedakan dengan manusia sungguhan. Sebenarnya, replikan terlihat dan bersikap seperti manusia sungguhan, sehingga satu-satunya cara bagi *blade runner* untuk bisa membedakannya adalah dengan menggunakan alat yang mirip poligraf bernama mesin Voight-Kampff untuk mengetes mereka.

Lanjutkan pencarianmu dengan melakukan tes.

Mesin Voight-Kampff hanya muncul dalam dua adegan dalam film itu. Kedua adegan itu berlangsung di dalam Gedung Tyrell, gedung raksasa berbentuk piramida ganda yang menjadi tempat perusahaan Tyrell Corporation, perusahaan yang memproduksi replikan.

Gedung Tyrell adalah salah satu gedung yang paling sering diciptakan ulang di OASIS. Salinannya ada di ratusan planet

berbeda, tersebar di seantero dua puluh tujuh sektor. Ini karena kode untuk membuat gedung itu, termasuk pola bangunan, diberikan gratis di peranti lunak konstruksi WorldBuilder di OASIS (berserta ratusan struktur gedung lain yang dipinjam dari berbagai film dan serial televisi fiksi-ilmiah). Jadi selama dua puluh lima tahun terakhir, setiap kali ada yang menggunakan WorldBuilder untuk menciptakan planet baru di dalam OASIS, mereka bisa memilih Gedung Tyrell dari menu dan memasukkan salinan bentuk gedung itu ke dalam simulasi mereka untuk mengisi gedung pencakar langit dalam kota futuristik atau pemandangan yang sedang mereka buat programnya. Hasilnya, banyak dunia memiliki lebih dari sepuluh Gedung Tyrell di permukaannya. Aku terbang dalam kecepatan cahaya ke salah satu dunia itu, planet bertema *cyberpunk* di Sektor Dua Puluh Dua bernama Axrenox.

Kalau kecurigaanku benar, setiap salinan Gedung Tyrell di Axrenox memiliki jalan masuk tersembunyi menuju Gerbang Kedua, melalui mesin Voight-Kampff yang terletak di dalam gedung. Aku tidak kuatir bakal berpapasan dengan Sixer, karena tidak mungkin mereka memasang barikade ke Gerbang Kedua. Ada ribuan Gedung Tyrell di ratusan dunia yang berbeda.

Setelah aku tiba di Axrenox, cuma butuh waktu beberapa menit untuk menemukan Gedung Tyrell. Tidak mungkin tidak melihatnya. Gedung berbentuk piramida besar yang luasnya beberapa kilometer, menjulang di atas gedung-gedung lainnya.

Aku langsung mengincar gedung pertama yang kulihat dan mengarahkan pesawatku ke sana. Perisai selubung pesawatku sudah menyala, dan aku tetap mengaktifkannya ketika aku mendaratkan *Vonnegut* ke salah satu landasan yang ada di Gedung Tyrell. Lalu aku mengunci pesawat dan mengaktifkan semua

sistem keamanannya, berharap cukup aman agar pesawatku tidak dicuri sampai aku kembali. Sihir tidak berfungsi di sini, jadi aku tidak bisa memperkecil ukuran pesawatku dan mengantonginya, dan meninggalkan pesawatmu terparkir di tempat terbuka dalam dunia bertema *cyberpunk* seperti Axrenox sama saja seperti minta dirampok. *Vonnegut* akan jadi sasaran pertama geng perompak yang melihatnya.

Aku mengeluarkan peta bagian dalam Gedung Tyrell dan mencari jalan masuk lewat atap dengan menggunakan elevator yang terdekat dari tempat pendaratanku. Saat tiba di elevator, aku menekan nomor kode keamanan tetap di papan kode dan berharap-harap cemas. Aku beruntung. Kedua pintu elevator mendesis terbuka. Siapa pun yang menciptakan bagian ini di Axrenox, dia tidak mengganti nomor kode keamanan yang memang sudah tertera dalam pola gedung. Kuanggap ini pertanda baik. Artinya mereka mungkin membiarkan bagian lainnya sesuai pola rancangan standar.

Ketika aku turun ke lantai 440, aku memasang perisai dan menarik kedua pistolku. Lima titik pemeriksaan keamanan berada di antara elevator dan ruangan yang ingin dicapai. Kecuali pola gedung ini sudah diubah, lima puluh replikan penjaga keamanan gedung Tyrell berupa NPC akan menghalangi jalanku mencapai tujuan.

Tembakan sudah dimulai ketika pintu elevator terbuka. Aku harus membunuh tujuh NPC sebelum keluar dari elevator dan berjalan di lorong.

Sepuluh menit berikutnya membuatku seakan berada di akhir film yang disutradarai John Woo. Film-film yang diperankan Chow Yun Fat, seperti *Hard Boiled* atau *The Killer*. Aku menyetel kedua pistolku dengan tembakan otomatis dan terus menekan pelatuknya ketika aku berpindah dari satu ruangan ke ruang-

an lainnya, menghabisi setiap NPC yang menghalangi jalanku. Para penjaga itu balas menembak, tapi peluru-peluru itu hanya mengenai perisaiku. Aku tak pernah kehabisan peluru, karena setiap kali serentet peluruku habis, serentet peluru baru masuk ke selongsong peluru pistolku.

Tagihan peluruku bulan ini pasti bakal membengkak.

Ketika akhirnya tiba di tempat tujuan, aku menekan nomor kode lain dan mengunci pintu di belakangku. Aku tahu aku tidak punya banyak waktu. Bunyi klakson membahana di seantero gedung, dan ribuan NPC yang menjadi penjaga keamanan di semua lantai mungkin sudah naik untuk mencariku.

Langkah-langkah kakiku bergema ketika aku memasuki ruangan. Ruangan itu kosong, hanya ada burung hantu besar duduk bertengger di dahan emas. Burung hantu itu kedip padaku tanpa bersuara ketika aku menyeberangi ruangan yang luasnya seperti katedral, yang merupakan ciptaan ulang sempurna dari kantor pendiri Tyrell Corporation, Eldon Tyrell. Setiap rincian dari film itu diduplikasi dengan sama persis. Ubin pualam yang mengilap. Pilar-pilar marmer raksasa. Seluruh bagian dinding sebelah barat adalah jendela dari lantai ke langit-langit memperlihatkan pemandangan kota yang memukau dan luas di luar sana.

Meja rapat panjang berada di samping jendela. Di atas meja itu ada mesin Voight-Kampff. Ukurannya sebesar koper jinjing, dengan barisan tombol tak berlabel di depannya, di sampingnya ada tiga monitor data kecil.

Saat aku berjalan dan duduk di depan mesin tersebut, benda itu menyala dengan sendirinya. Lengan robot kurus mengeluarkan alat yang tampak seperti pemindai retina, yang terkunci langsung sejajar dengan biji mataku. Mesin itu berdengung berirama. Di kejauhan, klakson keamanan terus meraung.

Aku mengeluarkan Kunci Giok. Pada saat aku melakukannya, ada panel terbuka di permukaan mesin Voight-Kampff, memperlihatkan lubang kunci. Dengan cepat aku memasukkan Kunci Giok dan memutar kuncinya. Mesin dan kuncinya lenyap, dan sebagai gantinya, muncul Gerbang Kedua. Bentuknya seperti pintu portal yang berada di atas meja rapat yang mengilap. Bagian ujung-ujung pintu itu berkilau dengan warna giok hijau sama seperti kuncinya, dan sama seperti Gerbang Pertama, gerbang itu tampak menuju lautan bintang yang luas.

Aku naik ke meja dan melompat ke dalam gerbang.

...

Aku berdiri tepat di depan pintu masuk tempat boling yang terlihat kumuh dengan dekor era disko. Karpetnya berpola lingkaran-lingkaran hijau dan cokelat berkilau, dan ada kursi-kursi plastik berwarna oranye pudar. Jalur-jalur bolingnya kosong dan gelap. Tempat itu sudah lama ditinggalkan. Bahkan tidak ada NPC di belakang konter makanan kecil. Aku tidak tahu apa yang kulakukan sampai aku melihat MIDDLETOWN LANES tercetak dengan huruf-huruf besar di dinding di atas jalur boling.

Mulanya, satu-satunya suara yang kudengar adalah dengungan lemah lampu neon di atasku. Tapi kemudian aku menyadari ada serangkaian bunyi kerik elektronik samar dari sebelah kiriku. Aku menoleh ke arah itu dan melihat ada ruangan kecil yang gelap di belakang konter makanan kecil. Di atas tempat masuk yang seperti gua itu ada tulisan. Sembilan huruf neon merah terang bertuliskan RUANG MAIN.

Ada dorongan angin kencang, dan bunyi seperti badai membelah udara di tempat boling. Kakiku mulai meluncur di karpet, dan aku sadar bahwa avatarku ditarik ke ruang main, seakan lubang hitam terbuka di dalam sana.

Ketika angin menarikku melewati pintu masuk ruang main, aku melihat ada selusin permainan video di dalam sana, semuanya permainan dari pertengahan hingga akhir tahun 1980-an. Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV. Tapi aku sekarang bisa melihat avatarku ditarik ke satu permainan, permainan yang berdiri sendirian di bagian paling belakang ruang main.

Black Tiger. Capcom, 1987.

Pusaran terbuka di bagian tengah monitor permainan, dan pusaran itu menelan semua potongan sampah, gelas-gelas kertas, sepatu boling—segala yang tak terpaku. Termasuk aku. Saat avatarku mendekat, secara refleks aku mengambil tuas kendali mesin Time Pilot. Kakiku terangkat dari lantai ketika pusaran itu menarik avatarku ke sana tanpa bisa kuhindari.

Pada saat ini, aku sebenarnya nyengir penuh penantian. Aku sudah siap merasa bangga, karena aku sudah menguasai permainan Black Tiger sejak lama, pada tahun pertama Perburuan.

Pada tahun-tahun sebelum kematiannya, saat Halliday tinggal dalam kesendiriannya, satu-satunya yang dia cantumkan di situsnyanya adalah animasi singkat yang terus berulang. Animasi itu memperlihatkan avatarnya, Anorak, duduk di perpustakaan kastel, mencampur ramuan dan menuangnyanya ke atas buku-buku mantra yang berdebu. Animasi ini terus berputar selama lebih dari sepuluh tahun, sampai akhirnya diganti dengan Papan Skor pada pagi hari Halliday meninggal. Dalam animasi itu, tergantung di dinding di belakang Anorak, kau bisa melihat lukisan besar naga hitam.

Gunter-gunter memenuhi forum-forum pesan mendebatkan arti lukisan itu, tentang apa makna naga hitam atau apakah lukisan itu punya makna apa pun. Tapi aku yakin sejak awal.

Dalam salah satu entri paling awal di *Almanak Anorak*, Halliday menulis bahwa setiap kali kedua orangtuanya mulai

berteriak bertengkar, dia keluar dari rumah dan mengendarai sepeda ke tempat boling dekat rumahnya untuk bermain Black Tiger, karena itu adalah permainan yang bisa dikalahkannya hanya dengan satu koin. AA 23:234: “Hanya dengan dua puluh lima sen, Black Tiger pertama kali dirilis di Jepang dengan nama *Burakku Dragon*. Naga Hitam. Permainan itu diganti namanya saat dirilis di Amerika. Aku mengambil kesimpulan bahwa lukisan naga hitam di dinding perpustakaan Anorak adalah petunjuk samar bahwa *Burakku Dragon* akan memiliki peran kunci dalam Perburuan. Jadi aku mempelajari permainan itu, seperti Halliday, aku bisa mencapai akhir permainan hanya dengan satu kredit. Setelah itu, aku terus memainkannya setiap beberapa bulan sekali, supaya aku tidak lupa caranya.

Sekarang, tampaknya dugaan dan ketekunanku akan membuahkan hasil.

Aku hanya bisa memegang tuas kendali Time Pilot selama beberapa detik. Kemudian aku kehilangan pegangan dan avatarku terisap masuk ke monitor permainan Black Tiger.

Sesaat semuanya menjadi gelap. Kemudian aku berada dalam lingkungan yang terasa sureal.

Aku sekarang berdiri di dalam koridor bawah tanah yang sempit. Di sebelah kiriku ada dinding batu tinggi berwarna abu-abu dengan tengkorak naga besar di atasnya. Dinding itu sedemikian tingginya sehingga terlihat lenyap dalam bayang-bayang di atasnya. Aku tidak bisa melihat langit-langit ruangan. Lantai bawah tanah itu berbentuk platform-platform melingkar yang mengambang, tersusun dari ujung ke ujung dalam barisan panjang hingga ke dalam kegelapan yang ada di depan sana. Di sebelah kananku, di samping platform, tak ada apa-apa—hanya ada kegelapan total tak berujung.

Aku berbalik, tapi tak ada jalan keluar di belakangku. Hanya ada dinding batu tinggi, tinggi menjulang ke atas menuju kegelapan.

Aku melihat tubuh avatarku. Sekarang aku tampak seperti jagoan dalam Black Tiger—pejuang barbar berotot setengah telanjang mengenakan celana dalam zirah dan dan helm bertanduk. Lengan kananku hilang menjadi sarung tangan logam yang aneh, dan di sana tergantung rantai panjang yang bisa ditarik dengan bola logam bergigi tajam di ujungnya. Tangan kananku dengan terampil memegang tiga bilah belati untuk dilempar. Saat aku melempar ketiga belati itu ke kegelapan total di sebelah kanan, tiga bilah belati yang sama muncul kembali di tanganku. Saat aku berusaha melompat, aku mengetahui bahwa aku bisa melompat sepuluh meter ke atas dan mendarat dengan kedua kakiku dengan kesigapan seekor kucing.

Sekarang aku mengerti. Aku memang akan bermain Black Tiger. Tapi bukan permainan yang dikuasai, versi 2-D, berusia lima puluh tahun, yang hanya perlu menggeser-geser sang jagoan di platformnya. Aku sekarang berdiri di dalam versi baru ciptaan Halliday, berbentuk tiga dimensi di mana aku bermain di dalamnya.

Pengetahuanku tentang mekanisme, level, dan musuh-musuh dalam permainan aslinya pasti akan berguna di sini, tapi cara permainannya sama sekali berbeda, dan ini butuh keahlian yang jauh berbeda.

Gerbang pertama menempatkanku dalam salah satu film favorit Halliday, dan sekarang Gerbang Kedua memasukkanku ke dalam salah satu permainan video favoritnya. Sementara aku memikirkan maksud dari pola permainan ini, pesan berkedip di layarku: MULAI!

Aku melihat ke sekelilingku. Ada panah yang terpampang di dinding batu sebelah kiriku menunjukkan jalan maju. Aku merentangkan kedua tangan dan kakiku, mengertakkan buku-buku jemari, dan mengambil napas dalam-dalam. Kemudian, aku menyiapkan senjata, aku berlari ke depan, melompat dari satu platform ke platform berikutnya, untuk menghadapi musuh pertamaku.

...

Halliday dengan setia menciptakan ulang setiap detail dari permainan Black Tiger hingga delapan level bawah tanah.

Aku mulai dengan buruk dan kehilangan satu nyawa bahkan sebelum aku melawan bos penjahat pertama. Tapi aku mulai menyesuaikan diri bermain dalam bentuk tiga dimensi (dan dari sudut pandang orang pertama). Pada akhirnya, aku menemukan ritme permainanku.

Aku bergerak maju, melompat dari satu platform ke platform lainnya, menyerang sambil melompat, menghindari dari serbuan bola-bola, jerangkong-jerangkong, ular-ular, mumi-mumi, minotaur-minotaur, dan ya, ninja-ninja. Setiap musuh yang kulenyapkan menjatuhkan “koin Zenny” yang bisa kugunakan nanti untuk membeli perisai, senjata, dan ramuan dari orang bijak berjanggut yang berada di setiap level. (“Orang-orang bijak” ini tampaknya berpikir bahwa membuka toko kecil di tengah ruang bawah tanah yang dipenuhi monster adalah ide yang bagus).

Tidak ada waktu jeda, dan aku tidak bisa menghentikan permainan. Setelah kau memasuki gerbang, kau tidak bisa berhenti dan keluar dari jaringan. Sistem juga tak mengizinkanmu. Bahkan jika kau melepaskan visormu, kau tetap akan berada dalam jaringan. Satu-satunya jalan keluar dari gerbang adalah dengan melewatinya. Atau mati.

Aku berhasil menyelesaikan seluruh delapan level permainan kurang dari tiga jam. Aku nyaris tewas saat pertarungan dengan bos penjahat terakhir, sang Naga Hitam, yang, tentunya, tampak persis seperti lukisan yang ada di ruang perpustakaan Anorak. Aku menggunakan semua nyawa ekstraku, dan batas hidupku nyaris nol, tapi aku berhasil bergerak dan menghindari semburan api sang naga, sementara aku perlahan-lahan mengurangi batas hidupnya dengan melemparkan belatiku secara bertubi-tubi. Saat aku menghantamnya dengan pukulan terakhir yang mematikan, naga itu berubah menjadi debu digital di hadapanku.

Aku menghela napas panjang penuh kelegaan.

Kemudian, tanpa ada masa transisi apa pun, aku berada di ruang main tempat boling itu, berdiri di depan mesin permainan Black Tiger. Di depanku, di monitor permainan, jagoan barbarku berpose heroik. Teks berikut muncul di bawahnya:

KAU TELAH MENGEMBALIKAN KEDAMAIAN DAN KEMAKMURAN PADA NEGARA KAMI.

TERIMA KASIH, BLACK TIGER!

SELAMAT ATAS KEKUATAN DAN KEBIJAKSANAANMU!

Kemudian sesuatu yang aneh terjadi—sesuatu yang tak pernah terjadi saat aku menang dalam permainan aslinya. Salah satu “orang bijak” dari bawah tanah muncul di layar, dengan balon tulisan, “Terima kasih. Aku berutang padamu. Silakan terima robot raksasa ini sebagai hadiahmu.”

Barisan panjang ikon robot muncul di bawah orang bijak itu, berderet horisontal di sepanjang layar. Dengan menggerakkan tuas kendali ke kiri dan ke kanan, aku bisa memilih lebih dari seratus “robot raksasa” yang berbeda. Saat salah satu robot itu disorot, daftar statistik dan persenjataannya muncul di layar di sampingnya.

Ada beberapa robot yang tidak kukenali, tapi aku tahu sebagian besar robot yang ada di sana. Aku melihat Gigantor, Tranzor Z, Iron Giant, Jet Jaguar, Giant Robo berkepala sphinx dari serial TV *Johnny Sokko and His Flying Robot*, seluruh robot Shogun Warrior, dan banyak robot yang tampil di seri anime *Macross* dan *Gundam*. Sebelah ikon robot itu berwarna abu-abu dan ada tanda “X” merah di atasnya, robot-robot ini tidak bisa dikenali atau dipilih. Aku tahu robot-robot itu pasti sudah diambil Sorrento dan Sixer-Sixer lain yang melewati gerbang ini sebelum aku.

Tampaknya mungkin saja aku akan mendapat robot yang bisa berfungsi secara nyata, jadi aku memperhatikan pilihanku secara saksama, mencari robot yang menurutku paling kuat dan paling hebat persenjataannya. Tapi aku langsung terenyak melihat Leopardon, robot raksasa yang bisa berubah bentuk yang ada di *Supaidaman*, serial turunan dari Spider-Man yang tayang di TV Jepang pada akhir tahun 1970-an. Aku menemukan *Supaidaman* saat riset dan terobsesi pada serial tersebut. Jadi aku tidak peduli apakah Leopardon adalah robot terkuat yang ada di sini. Bagaimanapun, aku harus memilikinya.

Aku menyorot ikonnya dan menekan tombol Tembak. Replika Leopardon berukuran tiga puluh sentimeter muncul di bagian atas lemari permainan Black Tiger. Aku mengambilnya dan menyimpannya dalam inventarisku. Tidak ada petunjuk penggunaan, dan deskripsi robot itu kosong. Aku mengingat dalam hati untuk memeriksanya nanti, saat aku kembali ke markasku.

Sementara itu, di monitor Black Tiger, nama-nama yang tercantum di kredit akhir bergerak di atas jagoan barbar yang sekarang duduk di takhta bersama putri yang langsing di sampingnya. Dengan khidmat aku membaca setiap nama perancang permainan ini. Semua nama itu dalam bahasa Jepang, kecuali

nama paling akhir di kreditnya, yang tertulis OASIS PORT OLEH J.D. HALLIDAY.

Saat nama kredit berakhir, monitor menggelap sesaat. Kemudian ada simbol muncul di tengah layar: lingkaran merah dengan bintang bersudut lima di dalamnya. Ujung-ujung bintang itu berada sedikit di luar lingkaran. Sedetik kemudian, gambar Kunci Kristal muncul, berputar perlahan di tengah bintang merah yang berkilau itu.

Aku mengambil beberapa cuplikan foto, untuk berjaga-jaga. Sesaat kemudian, monitor menjadi gelap, dan lemari permainan Black Tiger meleleh dan berubah bentuk menjadi pintu portal dengan warna hijau giok berkilau di tepiannya. Jalan keluar.

Aku berteriak penuh kemenangan dan melompat melewatinya.

0027

Saat aku keluar dari gerbang, avatarku muncul kembali di dalam kantor Tyrell. Mesin Voight-Kampff muncul kembali di lokasi aslinya, berada di meja di sampingku. Aku melihat penunjuk waktu. Sudah lebih dari tiga jam berlalu sejak aku memasuki gerbang. Ruangan itu kosong, kecuali si burung hantu, dan klakson keamanan sudah tidak lagi meraung. Para NPC penjaga keamanan pasti sudah masuk dan memeriksa area ini sementara aku sedang berada di dalam gerbang, karena mereka tampaknya tidak lagi mencariku. Situasi aman.

Aku kembali ke elevator dan naik ke landasan tanpa ada insiden. Dan berkat Dewa Crom, *Vonnegut* masih terparkir aman di tempat aku meninggalkannya, selubungnya masih aktif. Aku lari ke kokpit dan meninggalkan Axrenox, melesat dalam kecepatan cahaya setelah aku mencapai orbit.

Saat *Vonnegut* melintasi luar angkasa, menuju gerbang bintang terdekat, aku mengeluarkan cuplikan-cuplikan foto simbol bintang merah itu. Kemudian aku membuka cawan diariku dan mengakses folder yang berisi grup band asal Kanada yang legendaris, Rush.

Rush adalah band favorit Halliday sejak dia remaja. Dalam satu wawancara, dia mengungkapkan bahwa dia membuat program setiap permainan videonya (termasuk OASIS) sambil mendengarkan album-album Rush. Dia sering menyebut tiga anggota

band Rush—Neil Peart, Alex Lifeson, dan Geddy Lee—sebagai “Trinitas” atau “Dewa-Dewa dari Utara”.

Dalam cawan diariku, aku punya semua lagu, album, rekaman ilegal, dan video musik Rush, yang pernah dibuat. Aku punya pindaian beresolusi tinggi dari sampul album hingga catatan albumnya. Setiap bingkai gambar konser Rush yang ada. Semua wawancara radio dan televisi yang pernah dilakukan band itu. Biografi lengkap setiap anggota band, lengkap dengan proyek-proyek sampingan dan lagu-lagu solo mereka. Aku mengeluarkan daftar album band itu dan memilih album yang kucari: *2112*, album yang konsep temanya adalah fiksi ilmiah klasik.

Hasil pindaian beresolusi tinggi muncul di layarku. Nama band dan judul albumnya tercetak di atas landasan bintang, dan di bawahnya, muncul seakan sebagai pantulan permukaan danau yang bergelombang, simbol yang kulihat di monitor permainan Black Tiger: bintang merah bersudut lima di dalam lingkaran.

Saat aku menempatkan sampul album bersebelahan dengan cuplikan gambar dari layar, dua simbol itu tampak sama persis.

Lagu utama yang menjadi judul album *2112* adalah lagu yang terbagi dalam tujuh bagian, yang panjangnya lebih dari dua puluh menit. Lagu itu bercerita tentang pemberontak anonim pada tahun 2112, tahun ketika kreativitas dan kebebasan berekspresi dianggap melanggar hukum. Bintang merah di sampul album adalah simbol dari Solar Federation, masyarakat antarbintang yang menjadi penindas dalam cerita. Solar Federation dikendalikan oleh sekelompok “pendeta”, yang digambarkan dalam Bagian II lagu, berjudul *The Temples of Syrinx*. Lirikny memberi tahu di mana Kunci Kristal disembunyikan:

Kami adalah Pendeta di Kuil Syrinx
Komputer-komputer kami memenuhi lorong-lorong suci
Kami adalah Pendeta di Kuil Syrinx
Semua berkat dalam hidup tersimpan dalam dinding kami

Ada planet di Sektor Dua Puluh Satu bernama Syrinx. Aku sekarang menuju ke sana.

Atlas OASIS menyebut Syrinx sebagai “dunia tandus dengan daerah berbatu dan tanpa penghuni NPC”. Saat aku mengakses daftar pustaka planet itu, aku melihat penulis program Syrinx hanya disebut “Anonim”. Tapi aku tahu planet itu pasti dibuat programnya oleh Halliday, karena desainnya sama seperti dunia yang digambarkan dalam catatan album *2112*.

2112 pertama kali dirilis pada tahun 1976, pada saat dunia musik masih menjual piringan hitam berukuran dua belas inci. Album ini bersampul karton dengan ilustrasi gambar dan daftar lagu tercetak di sampulnya. Ada sampul album yang bisa dibuka seperti buku dan menyertakan ilustrasi gambar dan catatan album tambahan di dalamnya, lengkap dengan lirik dan informasi tentang band tersebut. Ketika aku membuka hasil pindaian sampul album original *2112* yang terlipat empat, aku menemukan ada gambar simbol bintang merah di bagian dalamnya. Gambar yang ini memperlihatkan lelaki telanjang berdiri ketakutan di depan bintang, dengan kedua tangannya terangkat.

Di sisi sampul yang lain tercetak lirik dari seluruh tujuh bagian lagu utama *2112*. Lirik untuk setiap bagian diawali dengan paragraf prosa yang ditambahkan dengan narasi yang sesuai lirik. Sketsa singkat dijelaskan dari sudut pandang protagonis anonim *2112*.

Teks berikut adalah lirik sebelum Bagian I:

Aku berbaring, memandang kesuraman Megadon. Kota dan langit menjadi satu, menyatu menjadi satu bidang, lautan luas kelabu yang tak terputus. Bulan kembar, seperti dua bola pucat ketika mereka mencari jalan mereka di sepanjang langit bak baja.

Ketika pesawatku tiba di Syrinx, aku melihat dua bulan kembar, By-Tor dan Snow Dog, yang mengorbit di planet mereka. Nama bulan-bulan itu diambil dari lagu klasik Rush yang lain. Dan di bawah sana, di permukaan planet yang suram kelabu, ada 1.024 Megadon, kota berkubah yang digambarkan dalam catatan album. Jumlah itu dua kali lebih banyak daripada jumlah Zork yang ada di Frobozz, jadi aku tahu Sixer tidak bisa membarikade semuanya.

Setelah mengaktifkan perisai selubungku, aku memilih kota terdekat dan mendaratkan *Vonnegut* tepat di luar dinding kubahnya, melihat lewat teleskopku mengawasi kedatangan pesawat-pesawat lain.

Megadon berada di atas daratan tinggi berbatu, di tepi jurang yang dalam. Kota itu tampak seperti reruntuhan. Kubah transparan raksasanya terlihat retak dan tampaknya bisa runtuh kapan saja. Aku berhasil masuk ke kota dengan memaksakan diri melewati retakan terbesar di bagian bawah kubah.

Kota Megadon mengingatkanku pada sampul buku fiksi ilmiah tahun 1950-an yang melukiskan reruntuhan dari peradaban yang dulunya canggih dan berteknologi tinggi. Dalam pusat kota aku menemukan kuil berbentuk tugu menjulang dengan dinding-dinding kelabu yang terkikis angin. Bintang merah raksasa lambang Solar Federation terpampang di atas pintu masuknya.

Aku berdiri di hadapan Kuil Syrinx.

Aku tidak diselubungi medan daya, atau dikerubuti pasukan Sixer. Tak terlihat seorang pun di sini.

Aku mengangkat kedua pistolku dan berjalan memasuki kuil.

Di dalamnya, komputer super raksasa berbentuk tugu berderet di lorong panjang, memenuhi kuil raksasa. Aku berjalan di sepanjang lorong, mendengarkan deruman pelan mesin-mesin tersebut, sampai aku tiba di pusat kuil.

Di sana, aku melihat altar batu dengan bintang bersudut lima di permukaannya. Saat aku naik ke altar itu, deruman komputer berhenti, dan ruangan besar itu hening senyap.

Tampaknya aku harus menaruh sesuatu di altar, persembahan untuk Kuil Syrinx. Tapi persembahan macam apa?

Robot Leopardon setinggi tiga puluh sentimeter yang kuperoleh setelah menyelesaikan Gerbang Kedua sepertinya tidak pas di meja persembahan. Tapi, aku tetap berusaha menaruhnya di altar dan tak terjadi apa-apa. Aku menyimpan robot itu kembali ke inventarisiku dan berdiri di sana selama sesaat, berpikir. Kemudian aku teringat sesuatu dari catatan album 2112. Aku mengeluarkannya dan membacanya lagi. Jawabannya ada di sana, dalam teks sebelum Bagian III—“Penemuan”:

Di belakang air terjun kesayangan, dalam ruang kecil yang tersembunyi di bawah gua, aku menemukannya. Aku menyeka debu yang sudah terkumpul bertahun-tahun, dan mengangkatnya, memegangnya dengan penuh khidmat. Aku tak tahu apa benda ini, tapi benda ini indah. Aku belajar menaruh jemariku di dawai-dawainya, dan memutar kunci-kuncinya untuk menghasilkan suara yang berbeda. Ketika aku memetik dawai-dawainya dengan tanganku yang lain, aku menghasilkan harmoni pertamaku, dan tak lama kemudian aku menciptakan musikku sendiri!

Aku menemukan air terjun di dekat sisi selatan kota, tepat di lengkungan dinding kubah. Ketika aku menemukannya, aku

mengaktifkan sepatu bot jetku dan terbang ke atas sungai yang berbuih di bawah air terjun, lalu melewati air terjun itu. Pakaian haptikku menghasilkan simulasi sensasi jatuhnya air terjun mengenai tubuhku, tapi rasanya seperti ada orang yang memukuli kepala, bahu, dan punggungku dengan sapu lidi. Setelah aku melewati air terjun ke sisi lainnya, aku menemukan mulut gua dan masuk ke sana. Gua itu menyempit menjadi terowongan panjang, yang berakhir di ruangan kecil yang cekung.

Aku mencari-cari di sana, dan menemukan bahwa salah satu stalagmit yang menonjol dari lantai ujungnya agak licin. Aku menarik stalagmit itu, tapi tonggak itu tidak bergerak. Aku berusaha mendorongnya, dan benda itu bergerak, membengkok seakan engsel yang tersembunyi, seperti tuas. Aku mendengar bunyi batu berderak di belakangku, dan aku berbalik untuk melihat ada pintu perangkat terbuka di lantai. Ada lubang yang juga terbuka di atap gua, menyorotkan cahaya terang ke pintu perangkat yang terbuka, menerangi ruang tersembunyi di bawah sana.

Aku mengambil benda dari inventarisiku, tongkat sihir yang bisa mendeteksi perangkat-perangkat tersembunyi, baik yang bersifat sihir atau bukan. Aku menggunakannya untuk memastikan area itu aman, lalu aku melompat turun ke pintu perangkat dan mendarat di lantai berdebu ruang tersembunyi itu. Ruangan kecil berbentuk kotak dengan batu yang dipahat kasar di dinding sisi utara. Terpancang di batu itu, di bagian lehernya, sebuah gitar elektrik. Aku mengenali modelnya dari video konser 2112 yang kutonton selama perjalanan kemari. Gitar Gibson Les Paul, gitar yang sama yang digunakan Alex Lifeson pada tur 2112.

Aku nyengir melihat gitar di batu itu, sangat absurd dengan gaya Raja Arthur. Seperti semua *gunter* lainnya, aku sudah menonton film *Excalibur* yang disutradari John Boorman berkali-kali, tampaknya sudah jelas apa yang harus kulakukan selanjut-

nya. Aku mengeluarkan tangan kananku, memegang leher gitar itu, dan menariknya. Gitar itu terlepas dari batu diiringi bunyi logam *shhingg*!

Ketika aku mengangkat gitar itu, bunyi logam itu berubah menjadi paduan nada gitar yang bergema di seantero gua. Aku memandang gitar itu, hendak mengaktifkan sepatu bot terbangku lagi, terbang keluar dari pintu perangkap dan keluar dari gua. Tapi sebuah gagasan terlintas dalam benakku dan aku terenyak.

James Halliday pernah kursus gitar selama beberapa tahun semasa SMA. Itu juga yang mendorongku untuk belajar bermain gitar. Aku tak pernah punya gitar sungguhan, tapi aku jago bermain gitar virtual.

Aku mencari di inventarisku dan menemukan pemetik gitar. Kemudian aku membuka cawan diari dan mengeluarkan lembaran musik 2112, beserta tabulatur gitar untuk lagu *Discovery*, yang menggambarkan sang pahlawan menemukan gitar di ruang tersembunyi di belakang air terjun. Ketika aku mulai memainkan lagu itu, bunyi musik dari gitar membahana, memantul di dinding gua, walaupun tak ada listrik atau pelantang suara.

Setelah aku selesai memainkan bagian *Discovery*, ada pesan singkat muncul, terukir di batu tempat aku mengambil gitar tadi:

Yang pertama dilingkari logam merah
Yang kedua, dalam batu hijau
Yang ketiga dalam kristal jernih
Dan tak bisa dibuka sendiri

Dalam hitungan detik, kata-kata itu mulai menghilang, lenyap dari batu seiring not terakhir yang kumainkan di gitar. Dengan cepat aku mengambil cuplikan foto teka-teki itu, lalu berusaha

mengartikannya. Ini tentu saja tentang Gerbang Ketiga. Dan bagaimana Gerbang itu tidak bisa “dibuka” sendiri.

Apakah para Sixer sudah bermain gitar dan menemukan pesan ini? Aku tidak yakin. Mereka pasti menarik gitar itu dari batu dan langsung kembali ke kuil.

Jika demikian, mereka mungkin tidak tahu ada semacam trik untuk membuka Gerbang Ketiga. Dan itu menjelaskan kenapa mereka belum mendapatkan Easter egg Halliday.

...

Aku kembali ke kuil dan menaruh gitar di altar. Saat aku melakukannya, komputer-komputer yang menjulang di sekelilingku mulai mengeluarkan bunyi bising. Seperti orkestra besar yang mulai memainkan lagu. Bunyi itu semakin keras hingga ke kresendo yang memekakkan telinga sebelum mendadak berhenti. Ada pancaran cahaya di altar, dan gitar itu berubah menjadi Kunci Kristal.

Saat aku mengambil kunci tersebut, terdengar bunyi dentingan, dan skorku di Papan Skor naik 25.000 poin. Ditambah dengan 200.000 yang kuperoleh saat melewati Gerbang Kedua, skor totalku menjadi 353.000 poin, seribu poin lebih tinggi daripada skor Sorrento. Aku kembali ke posisi pertama.

Tapi aku tahu ini bukan saatnya merayakan kemenangan. Dengan cepat aku memeriksa Kunci Kristal, mengangkatnya untuk melihat permukaan kunci yang gemerlap. Aku tidak melihat ada kata-kata tertera di sana, tapi aku menemukan monogram kecil tertera di bagian tengah gagang kunci kristal, satu huruf “A” yang dikaligrafi, yang seketika kukenali.

Huruf “A” yang sama muncul di kotak Simbol Karakter di lembaran karakter Dungeons & Dragons milik James Halliday. Monogram yang sama juga ada di jubah hitam avatar OASIS-nya yang terkenal, Anorak. Dan, aku tahu, lambang huruf yang sama

juga menghiasi gerbang depan Kastel Anorak, markas avatarnya yang tak dapat ditembus.

Pada tahun-tahun pertama Perburuan, para *gunter* berkerumun seperti serangga kelaparan di lokasi-lokasi OASIS yang tampaknya mungkin jadi tempat persembunyian tiga kunci itu, terutama planet-planet yang programnya dibuat sendiri oleh Halliday. Di antara planet itu adalah planet Chthonia, ciptaan ulang dunia fantasi Halliday yang dibuat Halliday untuk kampanye Dungeons & Dragons-nya semasa SMA, juga menjadi tempat dari banyak permainan video yang diciptakannya pada masa awal. Chthonia menjadi tempat tujuan para *gunter*. Seperti semua *gunter* lain, aku merasa berkewajiban untuk datang ke sana, mengunjungi Kastel Anorak. Tapi kastel itu tak bisa ditembus sejak dulu. Tak ada avatar lain selain Anorak yang bisa melewati pintu masuknya.

Tapi aku tahu pasti ada jalan memasuki Kastel Anorak. Karena Gerbang Ketiga tersembunyi di sana.

...

Ketika aku kembali ke pesawatku, aku langsung melesat menuju Chthonia di Sektor Sepuluh. Kemudian aku mulai membaca berita, berniat memeriksa keriuhan media yang muncul setelah aku kembali ke posisi pertama. Tapi skorku tidak menjadi berita utama. Berita utama sore itu adalah, tempat persembunyian Easter egg Halliday akhirnya ditemukan, dan terungkap ke dunia. Kata pembaca berita, letaknya di Planet Chthonia, di dalam Kastel Anorak. Mereka mengetahuinya karena seluruh pasukan Sixer berkemah di sekeliling kastel.

Mereka tiba awal hari itu, tidak lama setelah aku melewati Gerbang Kedua.

Aku tahu waktunya tak mungkin kebetulan. Kemajuanku pasti mendorong para Sixer untuk mengakhiri usaha mereka yang ingin sembunyi-sembunyi melewati Gerbang Ketiga dan membuat lokasinya diketahui seluruh dunia serta membarikadennya sebelum ada orang yang bisa sampai ke sana.

Saat aku tiba di Chthonia beberapa menit kemudian, aku terbang melewati kastel dalam pesawat yang masih menggunakan perisai selubung, hanya ingin melihat sekilas wilayah itu dengan mataku sendiri. Apa yang kulihat lebih buruk daripada yang kubayangkan.

Sixer sudah memasang semacam perisai sihir di atas Kastel Anorak, kubah semitransparan yang sepenuhnya menutupi kastel dan wilayah di sekitarnya. Seluruh pasukan Sixer berkemah di bagian dalam dinding perisai. Berbagai pasukan bersenjata, tank, senjata, dan kendaraan perang mengelilingi kastel dari seluruh sisinya.

Beberapa klan *gunter* sudah ada di sana, dan mereka berusaha meruntuhkan perisai dengan menembaknya menggunakan bom-bom nuklir. Setiap ledakan hanya menghasilkan pecahan sinar atom singkat, dan ledakan itu tak merusak perisai sama sekali.

Serangan-serangan pada perisai itu berlangsung selama beberapa jam karena berita menyebar dan makin lama makin banyak *gunter* yang tiba di Chthonia. Klan-klan meluncurkan segala jenis senjata yang terpikirkan oleh mereka untuk menghancurkan perisai, tapi tak ada satu pun yang bisa merusaknya. Bom-bom nuklir, bola-bola api, dan rudal-rudal sihir tak ada yang mempan. Pada akhirnya, kelompok-kelompok *gunter* berusaha menggali terowongan di bawah dinding kubah, dan pada saat itu mereka tahu perisai tersebut mengelilingi kastel di atas dan bawah juga.

Kemudian pada malam itu, beberapa penyihir *gunter* ting-

kat tinggi menyihir kastel itu dengan serangkaian mantra dan mengumumkan di forum-forum pesan bahwa perisai di sekitar kastel dihasilkan dari artefak kuat bernama Bola Osuvor, yang hanya bisa digunakan oleh penyihir berlevel 99. Menurut daftar penjelasan artefak, benda itu bisa menciptakan perisai bundar mengelilingi dirinya sendiri, dengan cakupan hingga setengah kilometer. Perisai itu tak bisa ditembus dan tak bisa dihancurkan dan bisa memusnahkan apa pun yang menyentuhnya. Perisai itu bisa dipasang hingga waktu yang tak terbatas, selama penyihir yang memasangnya tetap tak bergerak dan kedua tangannya memegang artefak itu.

Pada hari-hari berikutnya, para *gunter* telah mencoba segala cara yang terpikirkan oleh mereka untuk menembus perisai itu. Sihir. Teknologi. Teleportasi. Rapalan mantra. Artefak lain. Tak ada yang berhasil. Tidak ada cara untuk masuk.

Keputusan segera melanda seluruh komunitas *gunter*. Para *gunter* solo dan anggota klan sudah siap menyerah. Para Sixer memiliki Kunci Kristal dan akses eksklusif ke Gerbang Ketiga. Semua orang setuju Akhir sudah dekat, Perburuan sudah berakhir dan yang lain hanya bisa menangis.

Sepanjang perkembangan hingga saat ini, aku tetap bisa menjaga diriku tetap tenang. Ada kemungkinan para Sixer belum tahu cara membuka Gerbang Ketiga. Tentu saja, mereka punya banyak waktu sekarang. Mereka bisa melakukannya secara perlahan dan metodis. Cepat atau lambat, mereka akan menemukan caranya.

Tapi aku tak mau menyerah. Sampai ada avatar yang memperoleh Easter egg Halliday, segala kemungkinan masih bisa terjadi.

Seperti permainan video klasik, Perburuan mencapai level

baru yang lebih sulit. Level baru yang sering kali membutuhkan strategi baru.

Aku mulai menyusun rencana. Rencana yang berani dan keterlaluhan, yang membutuhkan jutaan keberuntungan untuk bisa berhasil. Aku memulai rencana ini dengan mengirim surel kepada Art3mis, Aech, dan Shoto. Pesanku berisi petunjuk di mana mereka bisa menemukan Gerbang Kedua dan memperoleh Kunci Kristal. Setelah aku memastikan mereka bertiga menerima pesanku, aku memulai langkah berikutnya dalam rencanaku. Bagian ini yang membuatku takut, karena aku tahu ada kemungkinan aku bisa tewas terbunuh. Tapi pada saat ini, aku tidak lagi peduli.

Aku akan mencapai Gerbang Ketiga, atau mati saat mencobanya.

Level Tiga

Pergi ke luar rumah itu terlalu berlebihan.

-Almanak Anorak, Bab 17, Ayat 32

Saat polisi perusahaan IOI datang untuk menangkapku, aku sedang menonton film *Explorers* (1985, disutradarai Joe Dante). Ceritanya tentang tiga anak-anak yang membuat pesawat ruang angkasa di halaman belakang rumah mereka lalu terbang dan bertemu alien. Ini adalah salah satu film anak-anak terbaik yang pernah dibuat. Aku punya kebiasaan menonton film ini paling tidak sekali dalam sebulan. Film ini membuatku lebih bisa memusatkan pikiran.

Kamera keamanan di luar gedung apartemenku memperlihatkan gambar-gambar di ujung layarku, jadi aku melihat Kendaraan Pengangkut Buruh IOI berhenti di depan gedung, dengan sirene meraung dan lampu berkedap-kedip. Kemudian empat polisi bersepatu lars, lengkap dengan helm antihuru-hara melompat keluar dari gedung dan berlari ke dalam gedung, diikuti oleh pria berjas. Aku terus mengawasi mereka melalui kamera lobi ketika mereka mengibaskan lencana-lencana IOI, melewati pemeriksaan keamanan, dan ramai-ramai memasuki elevator.

Saat ini mereka dalam perjalanan naik ke lantaiiku.

“Max,” bisikku, menyadari ada ketakutan dalam suaraku sendiri. “Laksanakan keamanan makro nomor satu: *Crom, perkasa di gunungnya.*” Suara ini memberi instruksi pada komputerku untuk melaksanakan serangkaian tindakan yang sudah diprogram lebih dulu, baik daring dan di dunia nyata.

“S-s-siap, Chief!” jawab Max riang, dan sedetik kemudian, sistem keamanan apartemenku melaksanakan mode penguncian. Pintu WarDoor berlapis titanium langsung turun dari langit-langit, menutup dan mengunci pintu apartemenku yang sudah dipasang sistem keamanan berlapis.

Melalui kamera keamanan yang terpasang di lorong luar apartemenku, aku mengawasi empat polisi itu keluar dari elevator dan berlari ke arah pintuku. Dua polisi di depan membawa alat las plasma. Dua di belakangnya membawa pistol pengejut VoltJolt berkekuatan tinggi. Pria berjas, yang berdiri paling belakang, membawa *clipboard* digital.

Aku tidak terkejut melihat mereka. Aku tahu kenapa mereka kemari. Mereka datang untuk membuka paksa pintu apartemenku dan menarikku keluar dari tempat ini, seperti daging kalengan yang ditarik paksa keluar.

Ketika mereka sampai di depan pintu apartemenku, alat pemindaiku memeriksa identitas mereka, dan dari data identitas yang terpampang di layarku, lima orang petugas kredit dari IOI yang membawa surat penahanan resmi untuk orang bernama Bryce Lynch, penghuni apartemen ini. Jadi, berdasarkan hukum federal, negara bagian, dan daerah, sistem keamanan gedung apartemenku langsung membukakan pintu keamananku untuk memberi mereka izin masuk. Tapi WarDoor yang baru kuaktifkan menahan mereka tetap di luar.

Tentu saja, para polisi itu sudah memperkirakan bahwa aku akan memiliki sistem keamanan berlapis, itu sebabnya mereka membawa alat las plasma.

Pesuruh IOI yang memakai jas menyelipkan diri di antara para polisi di depannya dan dengan hati-hati menekan ibu jarinya ke interkom pintuku. Nama dan jabatannya di perusahaan

muncul di layarku: *Michael Wilson, Divisi Kredit dan Penagihan, Karyawan # IOI-481213.*

Wilson mendongak melihat lensa kamera yang ada di lorong dan tersenyum ramah. “Mr. Lynch,” katanya. “Nama saya Michael Wilson, dan saya dari Divisi Kredit dan Penagihan Innovative Online Industries.” Dia melihat *clipboard*-nya. “Saya di sini karena Anda tiga kali tidak melakukan pembayaran atas kartu VISA IOI milik Anda, dengan tunggakan tagihan lebih dari dua puluh ribu dolar. Catatan kami juga menunjukkan saat ini Anda pengangguran dan dianggap tidak punya uang untuk membayar utang. Sesuai hukum federal, Anda sekarang wajib melaksanakan ikatan kerja. Anda akan tetap berada dalam ikatan kerja hingga Anda membayar lunas utang Anda kepada perusahaan, ditambah bunga, denda keterlambatan dan biaya transaksi, juga tambahan-tambahan lain atau penalti yang bisa terjadi di kemudian hari.” Wilson menunjuk ke arah para polisi itu. “Tuan-tuan ini berada di sini untuk membantu saya menahan dan mengantarkan Anda ke tempat kerja baru Anda. Kami minta agar Anda membuka pintu dan memberi kami izin masuk ke tempat tinggal Anda. Harap maklum bahwa kami berhak menyita barang-barang pribadi yang ada di tempat tinggal Anda. Nilai jual barang-barang yang kami sita, tentunya, akan mengurangi tunggakan kredit Anda.”

Sepanjang pengamatanku, Wilson mengucapkan semua itu hanya dalam satu tarikan napas, bicara dengan nada monoton seperti orang yang sudah mengulang-ulang kalimat yang sama sepanjang hari.

Setelah jeda sesaat, aku menjawab lewat interkom. “Tentu, bung. Beri aku waktu lima menit untuk memakai celana. Lalu aku akan keluar.”

Wilson mengernyitkan dahi. “Mr. Lynch, jika Anda tidak memberi kami izin masuk ke tempat tinggal Anda dalam sepuluh detik, kami berhak masuk secara paksa. Biaya kerusakan akibat dari pendobrakan ini, termasuk seluruh kerusakan properti dan biaya perbaikan, akan ditambahkan ke utang Anda. Terima kasih.”

Wilson mundur dari interkom dan mengganggu kepada yang lain. Salah seorang polisi segera menyalakan peralatan lasnya, lalu saat ujung alat lasnya mulai menyala oranye, dia mulai memotong lapisan titanium WarDoor-ku. Alat las satunya lagi bergerak beberapa meter lebih jauh dan mulai membuat lubang di dinding apartemenku. Mereka memiliki akses pada spesifikasi keamanan gedung apartemen ini, jadi mereka tahu dinding setiap apartemen memiliki rangka besi dan lapisan beton, yang bisa mereka potong dengan las lebih cepat daripada lapisan titanium WarDoor.





















Tentu saja, aku sudah bersiap-siap dengan memperkuat dinding, lantai, dan langit-langit apartemenku, dengan logam campuran titanium SageCage, yang kupasang selapis demi selapis. Setelah mereka berhasil menembus dindingku, mereka harus menembus lapisan pelindung itu juga. Namun, ini hanya memberiku waktu lebih paling banyak lima sampai enam menit. Lalu mereka akan berhasil masuk.

Aku mendengar para polisi memiliki julukan untuk prosedur ini—memotong jalan masuk ke hunian yang diperkuat lapisan pelindung menggunakan las agar mereka bisa menangkap penghuninya. Mereka menyebutnya melakukan *operasi Caesar*.

Aku menelan dua pil anticemas tanpa air yang kupesan untuk persiapan hari ini. Aku sudah minum dua tadi pagi, tapi tampaknya tidak mempan.

Di dalam OASIS, aku menutup semua jendela layarku dan menyetel akunku ke level keamanan maksimal. Kemudian aku melihat Papan Skor, untuk memastikan bahwa tak ada yang berubah dan Sixer belum menang. Urutan sepuluh besar tidak berubah selama beberapa hari:

SKOR TERTINGGI:

1. Art3mis	354.000		
2. Parzival	353.000		
3. IOI-655321	352.000		
4. Aech	352.000		
5. IOI-643187	349.000		
6. IOI-621671	348.000		
7. IOI-678324	347.000		
8. Shoto	347.000		
9. IOI-637330	346.000		
10. IOI-699423	346.000		

Art3mis, Aech, dan Shoto berhasil melewati Gerbang Kedua dan memperoleh Kunci Kristal dalam waktu empat puluh delapan jam setelah menerima surelku. Saat Art3mis memperoleh bonus sebanyak 25.000 poin karena memperoleh Kunci Kristal, dia kembali ke posisi pertama, karena poin bonus yang diperolehnya setelah menjadi yang pertama menemukan Kunci Giok, dan orang kedua yang menemukan Kunci Tembaga.

Art3mis, Aech, dan Shoto sudah berusaha menghubungi sejak menerima surelku, tapi aku tidak menjawab telepon, surel, atau ajakan ngobrol. Aku merasa tidak punya alasan untuk memberitahu mereka tentang niatku. Mereka tidak bisa melakukan

apa-apa untuk membantuku bahkan mungkin berusaha membujukku untuk tidak melakukannya.

Sekarang, aku tidak mungkin mundur dari rencanaku.

Aku menutup Papan Skor dan melihat sekeliling markasku, bertanya-tanya apakah ini kali terakhir aku melihatnya. Kemudian aku mengambil napas cepat beberapa kali, seperti penyelam laut dalam yang bersiap-siap menyelam, dan mengetuk ikon *logout* dari layarku. OASIS lenyap, dan avatarku muncul lagi di dalam kantor virtualku, simulasi yang berdiri sendiri yang tersimpan di perangkat keras konsolku. Aku membuka jendela konsol dan mengetikkan perintah untuk mengaktifkan rangkaian penghancuran komputerku: SHITSTORM

Di layarku muncul meteran progres, menunjukkan bahwa hardiskku sekarang sudah dikosongkan dan dihapus bersih.

“Selamat tinggal, Max,” bisikku.

“*Adios, Wade,*” jawab Max, beberapa detik sebelum dia dihapus.

Aku duduk di kursi haptikku, dan bisa merasakan panas yang berasal dari sisi lain. Saat aku melepaskan visor, aku melihat asap mengepul dari lubang yang sedang dibuat di pintu dan di dinding. Asap itu terlalu tebal untuk bisa diatasi pemurni udara. Aku mulai terbatuk-batuk.

Polisi yang membobol pintuku sudah selesai membuat lubangnya. Lingkaran logam yang masih mengepulkan asap jatuh ke lantai diiringi kelontang bunyi logam yang membuatku terloncat dari kursi.

Ketika polisi yang mengelas pintuku mundur, polisi lain maju dan menggunakan semprotan kecil untuk menyemprotkan semacam busa pembeku di pinggir lubang, untuk mendinginkan logam itu agar tidak membakar mereka saat merangkak masuk melalui lubang itu. Dan itu yang akan mereka lakukan sekarang.

“Aman!” salah satu dari mereka berteriak dari lorong. “Tak terlihat ada senjata!”

Salah satu polisi yang memegang pistol kejut merangkak melalui lubang itu. Tiba-tiba, dia sudah berdiri di hadapanku, menodongkan senjatanya ke wajahku.

“Jangan bergerak!” katanya. “Atau kurasakan setrumannya, mengerti?”

Aku mengangguk menunjukkan bahwa aku mengerti. Terlintas dalam pikiranku bahwa polisi ini adalah tamu pertama yang datang ke apartemen sejak aku tinggal di sini.

Polisi kedua yang merangkak masuk tidak sesopan yang pertama. Tanpa bicara, dia berjalan menghampiriku dan menjejalkan bola penyumbat di mulutku. Ini adalah prosedur standar, karena mereka tidak mau aku memberi perintah lewat suara ke komputerku. Mereka tidak perlu melakukannya. Pada saat polisi pertama memasuki apartemenku, bom pembakar menyala di dalam komputerku. Komputerku sudah meleleh menjadi terak.

Setelah polisi itu selesai membungkamku, dia menarik *exoskeleton* dari pakaian haptikku, menarikku dari kursi haptik seperti boneka kain, dan menjatuhkanku ke lantai. Polisi lainnya mematikan WarDoor sehingga pintunya terbuka lebar, dan dua polisi lain bergegas masuk, diikuti si Wilson yang memakai jas.

Aku meringkuk di lantai dan memejamkan mata. Tubuhku mulai gemetar hebat. Aku berusaha menyiapkan diri untuk menghadapi apa yang akan terjadi selanjutnya.

Mereka akan membawaku keluar.

“Mr. Lynch,” kata Wilson, tersenyum. “Dengan ini saya menahan Anda atas nama perusahaan.” Dia menoleh memandang para polisi. “Beritahu tim penyita untuk naik dan membersihkan tempat ini.” Dia melihat sekeliling ruangan dan memperhatikan asap putih

yang sekarang mengepul dari komputerku. Dia memandangu dan menggeleng. “Itu tindakan bodoh. Kami bisa menjual komputer itu untuk membayar utangmu.”

Aku tidak bisa menjawab karena mulutku disumpal, jadi aku hanya mengangkat bahu dan memberinya hinaan dengan jariku.

Mereka melepaskan setelan haptikku dan meninggalkannya untuk tim penyita. Aku telanjang bulat di balik pakaian itu. Mereka memberiku baju terusan sekali pakai berwarna abu-abu, yang serasi dengan sepatu plastikku. Baju itu rasanya seperti ampelas, dan langsung membuatku gatal saat memakainya. Mereka memborgol kedua tanganku, jadi tidak mudah bagiku untuk menggaruk.

Mereka menyeretku ke lorong. Cahaya lampu neon yang terang menyedot semua warna yang ada sehingga membuatku merasa berada dalam film lama yang masih hitam-putih. Ketika kami turun dengan elevator menuju lobi, aku bersenandung mengikuti Muzak—musik yang ada dalam elevator—selantang mungkin, untuk menunjukkan pada mereka aku tidak takut. Saat salah satu dari polisi ini melambaikan pistol kejutnya, aku langsung diam.

Mereka memakaikan jaket musim dingin yang bertudung padaku saat di lobi. Mereka tidak mau aku sakit pneumonia karena sekarang aku milik perusahaan. Sumber daya manusia. Mereka menggiringku keluar, dan sinar matahari menerpa wajahku untuk pertama kalinya setelah lebih dari setengah tahun.

Di luar bersalju, dan segalanya tertutup lapisan es kelabu dan lumpur salju. Aku tidak tahu berapa suhu saat ini, bahkan tidak ingat kapan pernah merasa sedingin ini. Angin mengembus hingga terasa menembus tulangku.

Mereka menyeretku ke truk pengangkut. Dua penunggak

utang lain sudah duduk di belakang, terikat di kursi plastik, keduanya mengenakan visor. Orang-orang yang mereka tangkap sebelumnya pada pagi itu. Polisi-polisi sudah seperti pemungut sampah, berkeliling menangkap penunggang utang.

Orang yang duduk di sebelah kananku adalah pria jangkung dan kurus, mungkin usianya lebih tua beberapa tahun daripada aku. Dia tampak seperti penderita kekurangan gizi. Satu lagi mengalami obesitas parah sampai aku tidak tahu jenis kelamin orang itu. Aku memutuskan untuk menganggapnya lelaki. Wajahnya tak terlihat jelas karena tertutup rambut pirang kusut dan kotor, dan ada sesuatu yang bentuknya seperti masker gas menutupi hidung dan mulutnya. Slang hitam dan panjang menjulur dari masker sampai ke mulut pipa di lantai. Aku tak tahu kegunaan benda itu sampai tiba-tiba tubuhnya bergerak maju, menarik tangannya yang terikat, dan muntah ke masker itu. Aku mendengar bunyi penyedot diaktifkan, menyedot muntahan Oreo orang itu dan masuk ke lantai. Aku bertanya-tanya apakah mereka menyimpan muntahan itu di tangki eksternal atau membuangnya begitu saja ke jalanan. Mungkin ke tangki. IOI mungkin akan menganalisis muntahannya dan menulis hasilnya dalam arsip orang itu.

“Kau merasa mual?” Salah satu polisi itu bertanya padaku saat dia melepaskan bola penyumbat mulutku. “Beritahu sekarang dan aku akan memasang masker padamu.”

“Aku merasa sangat baik,” kataku, dengan nada tidak terlalu meyakinkan.

“Oke. Tapi kalau sampai aku harus membersihkan muntahanmu, aku pastikan kau akan menyesalinya.”

Mereka mendorongku masuk dan mengikatku tepat di belakang si pria kurus. Dua polisi naik ke belakang truk dan duduk

bersama kami, menyimpan alat las plasma di loker. Dua lagi menutup pintu belakang truk dan naik ke bagian depan truk.

Saat kami mulai bergerak menjauh dari kompleks apartemenku, aku menjulurkan leher mendekati celah jendela truk pengangkut yang gelap untuk melihat gedung tempatku tinggal selama setahun terakhir. Aku berhasil menemukan jendelaku di lantai 42, karena jendelanya dicat hitam legam. Tim penyita mungkin sudah ada di sana sekarang. Semua peralatanku akan dicopoti, diinventaris, dicatat, dimasukkan ke kotak, dan disiapkan untuk dilelang. Setelah mereka selesai mengosongkan apartemenku, bot-bot pemeliharaan akan menjelajahi dan membersihkannya. Kru perbaikan akan menambal bagian luar dinding dan mengganti pintunya. IOI akan membebankan biaya dan ongkos perbaikan sebagai tambahan utangku pada perusahaan.

Pada tengah hari, *gunter* yang beruntung yang berada dalam daftar tunggu gedung apartemenku akan mendapat pesan bahwa ada satu unit apartemen yang tersedia, dan pada malam harinya, penghuni baru mungkin sudah pindah ke sana. Pada saat matahari terbenam nanti, semua bukti aku pernah tinggal di sana akan musnah sepenuhnya.

Ketika kendaraan yang mengangkut kami meluncur di High Street, aku mendengar ban melindas kerikil-kerikil garam yang menutupi aspal beku. Salah seorang polisi mengulurkan tangannya dan memakaikan visor ke wajahku. Aku mendapati diriku duduk di pantai putih bersih, melihat matahari terbenam sementara ombak memecah di depanku. Ini pasti simulasi yang mereka gunakan untuk menjaga para penunggak utang agar tetap tenang selama perjalanan ke pusat kota.

Dengan menggunakan tanganku yang terborgol, aku men-

dorong visorku ke dahi. Para polisi tampaknya tidak peduli atau memperhatikan sama sekali. Jadi aku menjulurkan kepalaku lagi memandang ke luar jendela. Aku sudah lama tidak keluar ke dunia nyata, dan aku ingin melihat seberapa banyak dunia sudah berubah.

Segala yang kulihat tampaknya masih kurang terpelihara. Jalanan, gedung-gedung, manusia-manusianya. Bahkan saljunya terlihat kotor. Salju jatuh dalam kepingan-kepingan kelabu, seperti abu letusan gunung berapi.

Jumlah gelandangan tampaknya meningkat drastis. Tenda-tenda dan rumah-rumah kardus berderet di jalan, dan taman-taman umum yang kulihat tampaknya berubah menjadi kamp-kamp pengungsi. Ketika kendaraan melaju lebih jauh ke wilayah gedung-gedung pencakar langit, aku melihat orang-orang berkumpul di setiap sudut jalanan dan di setiap tanah lapang, berkumpul di dekat tong-tong perapian dan pemanas-pemanas portabel yang menggunakan bahan bakar minyak. Ada pula yang mengantre di stasiun pengisian baterai gratis tenaga matahari, mengenakan baju tebal, visor-visor yang ketinggalan zaman, dan sarung tangan haptik. Tangan-tangan mereka bergerak, dengan gerakan yang menunjukkan bahwa mereka sedang berinteraksi dengan realita yang lebih menyenangkan di OASIS dengan akses wifi gratis dari GSS.

Akhirnya, kami tiba di 101 IOI Plaza, di jantung pusat kota.

Aku memandang ke luar jendela dengan kengerian dalam hati menghadapi apa yang akan terjadi ketika kantor pusat perusahaan Innovative Online Industries Inc. ada di depan mataku: dua gedung pencakar langit berbentuk kotak panjang mengapit ge-

dung bundar, membentuk logo perusahaan IOI. Gedung-gedung pencakar langit IOI merupakan tiga gedung tertinggi di kota, menara-menara baja dan kaca raksasa yang terhubung dengan lusinan jalan penyanggung dan kereta elevator. Bagian teratas setiap gedung seolah menghilang tertutup lapisan awan. Bentuknya tampak persis markas OASIS di IOI-1, tapi di dunia nyata, gedung-gedung ini kelihatan jauh lebih mengagumkan.

Kendaraan pengangkut masuk ke gedung parkir yang berada di bagian bawah menara bundar dan turun melingkari landasan sampai kami tiba di tempat terbuka yang mirip area bongkar muat. Petunjuk di atas deretan pintu tertulis PUSAT INDUKSI KARYAWAN PENUNGGAK UTANG IOI.

Para penunggak utang lain dan aku digiring keluar dari truk, satu tim petugas keamanan bersenjatakan pistol kejut sudah menunggu untuk menerima kedatangan kami. Borgol kami sudah dilepas; lalu penjaga lain mulai memeriksa kami dengan pemindai retina portabel. Aku menahan napas ketika dia memindai mataku. Sedetik kemudian, alatnya berbunyi dan dia membaca informasi di layarnya. “Lynch, Bryce. Umur dua puluh dua. Warga negara. Tak ada catatan kejahatan. Lalai Membayar Kredit.” Dia mengangguk lalu mengetuk beberapa ikon di *clipboard* digitalnya. Kemudian aku dibawa masuk ke ruangan yang hangat dan terang, penuh dengan ratusan penunggak utang lain. Mereka berjalan di labirin yang dibatasi tali, seperti anak-anak remaja yang lelah di taman bermain yang penuh mimpi buruk. Tampaknya jumlah lelaki dan perempuan yang ada di sini setara, tapi sulit membedakannya, karena hampir semua orang terlihat pucat dan tidak berambut, dan kami semua mengenakan baju terusan abu-abu dan sepatu plastik abu-abu yang sama. Kami seperti figuran di film *THX 1138*.

Barisan ini memasuki serangkaian titik pemeriksaan. Pada titik pemeriksaan pertama, setiap penunggak utang dipindai secara menyeluruh dengan Meta-detector terbaru untuk memastikan mereka tidak menyembunyikan peralatan elektronik di luar dan di dalam tubuh. Sembari menunggu giliran pemeriksaan, aku melihat beberapa orang ditarik keluar barisan saat pemindai menemukan komputerm mini yang ditanam di bawah kulit atau telepon yang dikendalikan lewat suara dipasang sebagai gigi palsu. Mereka dibawa ke ruangan lain agar peralatan-peralatan itu bisa dikeluarkan. Seorang pria di depanku memasang konsol OASIS Sinatro mini yang disembunyikan di dalam testikel prostesis. Sungguh nekat.

Setelah lolos beberapa titik pemeriksaan, aku dibawa ke area pengujian, ruangan raksasa penuh dengan ratusan kubikel kecil kedap suara. Aku duduk di salah satu kubikel dan diberikan visor murahan dan sepasang sarung tangan haptik yang lebih murahan lagi. Mereka tidak memberiku akses ke OASIS, tapi aku masih menemukan kenyamanan saat memakainya.

Aku diberi tes kecerdasan yang semakin lama semakin sulit untuk mengukur pengetahuan dan kemampuanku di setiap bidang yang mungkin dianggap berguna bagi atasan baruku. Tes-tes ini, tentu saja, direferensi silang dengan latar belakang pendidikan dan riwayat pekerjaan palsu yang kuberikan pada identitas gadungan Bryce Lynch.

Aku memastikan agar lulus setiap tes yang berkaitan dengan perangkat lunak, perangkat keras, jaringan OASIS, tapi aku sengaja gagal pada tes yang mengukur pengetahuanku tentang James Halliday dan Easter egg. Aku jelas tidak mau ditempatkan di Divisi Oologi IOI. Ada kemungkinan aku bertemu Sorrento di sana. Kurasa dia takkan mengenalku—kami tidak pernah bertemu

langsung, dan sekarang rupaku tidak mirip foto identitas sekolahku—tapi aku tidak mau ambil risiko. Aku sudah berjudi dengan keberuntunganku lebih daripada yang bisa dilakukan orang waras.

Beberapa jam kemudian, saat aku menyelesaikan ujian terakhir, aku masuk ke ruang ngobrol virtual untuk bertemu konselor ikatan kerja penunggak utang. Namanya Nancy, dan dengan nada monoton yang menghipnotis, dia memberitahuku, karena skor tesku yang sangat baik dan riwayat pekerjaan yang mengesankan, aku “dihargai” dengan posisi sebagai Perwakilan Pembantu Teknis OASIS tingkat II. Aku akan digaji \$28.500 per tahun, dipotong biaya tempat tinggal, makan, pajak, kesehatan, kesehatan gigi, kesehatan mata, dan layanan rekreasi, semuanya akan dipotong otomatis dari gajiku. Sisa pendapatanku (jika masih ada) akan digunakan untuk membayar tunggakan utangku pada perusahaan. Setelah utangku lunas, aku akan dilepaskan dari ikatan kerja ini. Pada saat itu, berdasarkan performa kerjaku, mungkin saja aku ditawarkan posisi kerja permanen di IOI.

Ini tentu saja lelucon. Para penunggak utang takkan pernah bisa melunasi utang dan bebas dari ikatan kerja ini. Setelah mereka selesai memotong gajimu, ditambah biaya keterlambatan dan bunga, kau malah berutang lebih banyak pada mereka setiap bulan, bukannya malah berkurang. Setelah kau melakukan kesalahan dengan memerangkap dirimu dengan ikatan kerja untuk membayar utang, kau mungkin akan menjalani ikatan kerja ini seumur hidup. Namun, banyak orang yang tidak keberatan dengan hal ini. Mereka menganggapnya keamanan kerja. Ini juga berarti mereka takkan kelaparan atau kedinginan sampai mati di jalanan.

“Kontrak Ikatan Kerja Penunggak Utang” milikku muncul di jendela di layar. Isinya daftar panjang pernyataan penyangkal-

an dan peringatan tentang hak-hakku (atau tepatnya ketiadaan hak) sebagai karyawan yang bekerja untuk membayar tunggakan utang. Nancy memberitahuku untuk membacanya, menandatangani, dan melanjutkannya untuk diproses. Kemudian dia keluar dari ruang ngobrol. Aku menurunkan kursor hingga ke bagian paling bawah kontrak tanpa repot-repot membacanya. Panjangnya lebih dari enam ratus halaman. Aku menandatangani dengan nama Bryce Lynch, kemudian memverifikasi tanda tanganku dengan pemindaian retina.

Walaupun aku menggunakan nama palsu aku penasaran apakah kontrak ini masih mengikat secara hukum. Aku tidak yakin, dan aku tidak peduli. Aku punya rencana, dan ini adalah bagian dari rencanaku.

Mereka membawaku ke koridor lain, ke Area Pemrosesan Ikatan Kerja. Aku ditempatkan di ban berjalan yang membawaku menuju serangkaian stasiun yang panjang. Pertama-tama, mereka mengambil baju terusan dan sepatuku lalu membakarnya. Kemudian mereka membersihkanku dengan peralatan seperti untuk mencuci mobil—sederet mesin yang menyabuni, menggosok, menyucihamakan, membilas, mengeringkan, dan menyelisikku. Setelah itu, aku diberi baju terusan abu-abu yang baru dan sepasang sandal plastik.

Di stasiun berikutnya, sederet mesin melakukan pemeriksaan fisik lengkap, termasuk tes darah. (Untungnya, Undang-Undang Perlindungan Genetika membuat IOI tidak bisa memeriksa sampel DNA-ku karena hal itu adalah tindakan ilegal.) Kemudian aku diberi serangkaian suntikan dengan pistol suntik yang menyuntik kedua bagian bahu dan bokongku secara bersamaan.

Ban berjalanku membuatku bergerak maju, monitor-monitor layar datar yang terpasang di atas kepalaku mengulang-ulang

film pelatihan yang panjangnya sepuluh menit: “Ikatan Kerja Penunggak Utang: Jalur Cepat dari Utang menuju Kesuksesan!” Pemeran di film itu adalah bintang-bintang televisi kurang terkenal yang dengan ceria mencorotkan propaganda perusahaan sambil menyebutkan kebijakan tentang ikatan kerja untuk melunasi utang. Setelah lima kali menontonnya, aku sudah menghafal semua dialog sialan itu. Setelah sepuluh kali menonton, aku bisa mengikuti ucapan para aktornya.

“Apa yang bisa kudapatkan setelah aku menyelesaikan proses awal dan mendapat posisi pekerjaan permanen?” tanya Johnny, tokoh utama dalam film pelatihan tersebut.

Kau dapat menghabiskan sisa hidupmu sebagai budak perusahaan, Johnny, pikirku. Tapi aku tetap menontonnya, saat perwakilan SDM IOI yang ramah menjelaskan pada Johnny tentang kehidupan sehari-hari sebagai karyawan yang terikat kontrak kerja sebagai penunggak utang.

Akhirnya, aku tiba di stasiun terakhir, di sana ada mesin yang akan memasang gelang kaki keamanan—gelang logam yang mengunci pergelangan kakiku, tepat di atas sendi kakiku. Menurut film pelatihan, alat ini memonitor lokasi fisikku dan aku juga mendapat akses atau dilarang masuk ke beberapa area berbeda di kompleks perkantoran IOI. Kalau aku berusaha melarikan diri, melepaskan gelang kaki, atau menimbulkan masalah dan sebagainya, alat ini bisa menyetrunku sampai pingsan. Jika dianggap perlu, alat ini juga bisa menyuntikkan obat penenang dosis tinggi langsung ke aliran darahku.

Setelah gelang kakiku terpasang, mesin lain mengempa alat elektronik kecil ke cuping telinga kananku, menusuknya pada dua tempat. Aku mengernyit kesakitan dan meneriakkan kata-kata yang tak senonoh. Dari film pelatihan itu aku tahu bahwa

aku baru dipasang OCT. OCT adalah singkatan dari “Observation and Communication Tag”, label untuk observasi dan komunikasi. Tapi kebanyakan pekerja di sini menyebutnya “eargear”. Benda ini mengingatkanku pada etiket yang dipasangkan pada hewan-hewan langka oleh para pecinta lingkungan, untuk melacak pergerakan mereka di hutan belantara. Eargear berisi alat komunikasi mini yang membuat komputer utama bagian SDM IOI bisa memberitahu informasi-informasi dan perintah-perintah langsung ke telingaku. Benda itu juga berisi kamera mini yang menghadap ke depan, membuat para pengawas bisa melihat apa pun yang ada di depanku. Kamera-kamera pengawas terpasang di setiap ruangan di dalam kompleks IOI, tapi tampaknya itu tidak cukup. Mereka juga harus memasang kamera di samping kepala setiap karyawan yang terikat kontrak kerja.

Beberapa detik setelah eargear-ku terpasang dan aktif, aku mulai mendengar nada datar dan tenang dari komputer utama bagian SDM, mendengarkan instruksi-instruksi dan informasi yang disampaikan secara membosankan. Awalnya suara itu membuatku nyaris gila, tapi lambat-laun aku terbiasa mendengarnya. Aku juga tak punya pilihan.

Ketika aku turun dari ban berjalan, komputer SDM menyuruhku ke kafeteria yang ada di dekatku, yang tampak seperti kafeteria dalam film penjara. Aku diberi nampan makanan berwarna hijau. Burger kedelai tanpa rasa, kentang tumbuk encer, dan sebetuk kue yang dipanggang namun tak jelas apa jenisnya untuk makanan pencuci mulut. Aku menyantap semuanya hanya dalam hitungan menit. Komputer SDM memuji nafsu makan-ku yang sehat. Kemudian komputer menginformasikan bahwa sekarang aku diizinkan menggunakan kamar mandi selama lima menit. Saat aku selesai, aku diarahkan ke elevator yang tak memi-

liki tombol atau nomor lantai. Ketika pintu terbuka, aku melihat tulisan di dinding: HUNIAN KARYAWAN—BLOK 05—PEMBANTU TEKNIS.

Aku berjalan terseok-seok dari elevator menuju lorong ber alas karpet. Tempat itu sunyi dan gelap. Satu-satunya cahaya berasal dari jajaran lampu kecil yang terpasang di lantai. Aku kehilangan orientasi waktu. Tampaknya sudah berhari-hari berlalu sejak aku ditarik keluar dari apartemenku. Aku lelah sekali.

“Sif pertamamu sebagai pembantu teknis mulai tujuh jam lagi,” komputer SDM mendengarkan pelan di telingaku. “Kau punya waktu untuk tidur sampai sifmu mulai. Belok kiri di perempatan di depanmu lalu lurus saja ke unit tempat tinggalmu, nomor 42G.”

Aku melakukan apa yang diperintahkan. Kupikir aku sudah mulai terbiasa dengan hal ini.

Blok Hunian ini mengingatkanku pada mausoleum. Tempat ini berbentuk jaringan lorong yang melengkung, setiap baris terdapat kapsul-kapsul tidur yang bentuknya seperti peti mati, baris demi baris, ditumpuk hingga ke langit-langit, sampai sepuluh tumpuk. Setiap kolom unit-hunian diberi nomor, dan pintu di setiap kapsulnya diberi huruf, A sampai J, dengan unit A berada paling bawah.

Aku akhirnya tiba di unitku, di kolom empat puluh dua dekat bagian paling atas. Ketika aku mendekat, penutupnya terbuka diiringi desisan, cahaya biru lembut tampak di dalamnya. Aku menaiki tangga sempit yang berada di antara baris kapsul yang terhubung, lalu aku melangkah ke platform di bawah penutup unitku. Saat aku naik masuk ke kapsul, platform itu tertarik masuk dan kapsul tertutup di bawah kakiku.

Di dalam unit-hunian terdapat semacam peti mati plastik

berwarna putih, tingginya semeter, lebarnya semeter, dan panjangnya dua meter. Lantai kapsul ditutupi matras berisi busa lembek dan bantal. Baunya seperti karet yang terbakar, jadi aku berasumsi benda-benda ini pasti masih baru.

Selain kamera tambahan yang terpasang di samping kepalaku, ada kamera yang terpasang di atas pintu unit-hunianku. Perusahaan tidak mau repot-repot menutupinya. Mereka mau karyawan pengutang tahu mereka sedang diawasi.

Satu-satunya fasilitas tambahan di unit adalah konsol hiburan—layar sentuh datar yang lebar, yang terpasang di dinding. Visor tanpa kabel digantung di cantelan yang ada di sampingnya. Aku mengetuk layar sentuh itu, mengaktifkan unitku. Nomor karyawanku beserta posisiku berada di bagian atas layar: *Lynch, Bryce T.—PEMBANTU TEKNIS OASIS II—Karyawan IOI #338645*.

Menu yang muncul di bawahnya memperlihatkan program hiburan yang bisa kuakses. Hanya butuh waktu beberapa detik untuk membaca secara saksama pilihan-pilihanku yang terbatas. Aku hanya bisa melihat satu saluran: IOI-N—jaringan berita milik perusahaan yang tayang 24 jam. Saluran itu menyediakan propaganda dan berita yang berkaitan dengan perusahaan tanpa henti. Aku juga punya akses ke perpustakaan yang berisi film-film dan simulasi-simulasi pelatihan, yang kebanyakan berkaitan dengan posisi baruku sebagai perwakilan pembantu teknis.

Saat aku berusaha mengakses salah satu perpustakaan hiburan, Film-Fim Lama, sistem memberitahuku bahwa aku takkan mendapat akses pilihan hiburan yang lebih banyak sampai aku menerima penilaian di atas rata-rata sebanyak tiga kali berturut-turut dalam penilaian kerja karyawan. Kemudian sistem menanyaiku apakah aku ingin informasi lebih lanjut tentang Program Hadiah Hiburan untuk Karyawan. Aku tidak mau.

Satu-satunya tayangan televisi yang bisa kuakses adalah sitkom produksi perusahaan berjudul *Tommy Queue*. Sinopsis ceritanya “komedi situasi yang kacau tentang kesialan-kesialan Tommy, karyawan baru yang bekerja sebagai pembantu teknis OASIS yang berusaha mencapai tujuannya agar bisa bebas utang dan unggul dalam performa kerja!”

Aku memilih episode pertama *Tommy Queue*, lalu mengambil visor dan memakainya. Seperti yang kuduga, serial ini sebenarnya hanya film pelatihan yang diiringi tawa. Aku sama sekali tidak tertarik menontonnya. Aku hanya ingin tidur. Tapi aku tahu aku sedang diawasi, dan semua gerakanku diperhatikan serta dicatat. Jadi aku berusaha membuka mata selama yang kubisa, mengabaikan satu demi satu episode *Tommy Queue*.

Meskipun sudah berusaha, pikiranku melayang ke Art3mis. Apa pun alasan yang kuberikan pada diriku sendiri, aku tahu di-
alah alasan sesungguhnya aku menjalani rencana sinting ini. Ada apa denganku? Ada kemungkinan besar aku takkan bisa kabur dari tempat ini. Aku merasa diriku tenggelam dalam keraguan yang makin lama makin dalam. Apakah obsesiku terhadap Easter egg dan Art3mis akhirnya membuatku benar-benar tidak waras? Kenapa aku mau mengambil risiko tolol seperti ini untuk memenangkan hati seseorang yang tak pernah kutemui? Seseorang yang tampaknya tidak tertarik berbicara denganku lagi?

Di mana Art3mis sekarang? Apakah dia merindukanku?

Aku terus menyiksa pikiranku seperti itu sampai akhirnya aku terlelap dalam tidur.

0030

Pusat panggilan Pembantu Teknis IOI menempati tiga lantai penuh kantor pusat di menara I bagian timur. Setiap lantai berisi labirin kubikel yang diberi nomor. Kubikelku berada di bagian belakang di sudut terpencil, jauh dari jendela. Kubikelku kosong, hanya ada kursi kantor yang bisa disesuaikan posisinya tapi kursi itu dibaut ke lantai. Beberapa kubikel di sekelilingku masih kosong, menunggu kedatangan karyawan-karyawan baru lainnya.

Aku tidak diizinkan memiliki hiasan di kubikel, karena aku belum punya hak untuk itu. Kalau aku memperoleh “poin tambahan” yang cukup dengan mencapai produktivitas kerja yang tinggi dan penilaian pelanggan yang baik, aku bisa “memakai” sebagian poin tambahan tersebut untuk membeli hak menghias kubikelku, mungkin dengan pot tanaman atau poster inspirasional bergambar kucing yang menggantung di tali.

Saat tiba di kubikelku, aku mengambil visor dan sarung tangan standar perusahaan dari rak di dinding kubikel dan memakainya. Kemudian aku duduk di kursiku. Komputer kerjaku dipasang di sekeliling kursi, dan otomatis menyala saat aku duduk. Identitas karyawanku diverifikasi dan aku otomatis masuk ke akun kerjaku di intranet IOI. Aku tidak diizinkan memperoleh akses ke OASIS. Yang bisa kulakukan adalah membaca surel yang berhubungan dengan pekerjaan, melihat dokumen pendukung dan panduan prosedur, serta memeriksa statistik panggilan

teleponku. Itu saja. Segala yang kulakukan di intranet dipantau, dikontrol, dan dicatat secara cermat.

Aku berada dalam antrean penerimaan telepon bantuan dan memulai sif kerja dua belas jam. Aku baru jadi karyawan dalam ikatan kerja ini selama delapan hari, tapi aku sudah merasa seperti terpenjara bertahun-tahun.

Avatar penelepon pertama muncul di hadapanku dalam ruang layanan. Nama dan statistiknya juga muncul, mengambang di udara di atasnya. Dia memilih nama yang luar biasa cerdas “HotCock007.”

Hari ini akan jadi hari yang menakjubkan.

HotCock007 adalah manusia barbar botak dengan pakaian kulit hitam dan banyak tato iblis menutupi kedua lengan dan wajahnya. Dia memegang pedang raksasa yang ukurannya dua kali tubuh avatarnya.

“Selamat pagi, Mr. HotCock007,” jawabku dengan nada datar. “Terima kasih sudah menghubungi bantuan teknis. Saya pembantu teknis nomor 338645. Bagaimana saya bisa membantu Anda malam ini?” Perangkat lunak layanan pelanggan memfilter suaraku, mengubah nadanya agar terdengar ceria dan penuh semangat.

“Uh, ya....,” kata HotCock007. “Saya baru beli pedang keren ini, dan saya tidak bisa memakainya! Saya tidak bisa menyerang apa pun dengan pedang ini. Apa yang salah dengan rongsokan ini? Apakah rusak?”

“Sir, satu-satunya masalah di sini adalah karena kau keparat tolol,” kataku.

Aku mendengar desingan peringatan yang tak asing lagi dan pesan terpampang di layarku:

PELANGGARAN KESOPANAN—TANDAI: *KEPARAT, TOLOL*
JAWABAN TERAKHIR DIBISUKAN—PELANGGARAN DICATAT

Peranti lunak kesopanan terhadap pelanggan yang dipatenkan IOI mendeteksi jawabanku yang tidak sopan dan membisukannya, jadi pelanggan tidak bisa mendengar apa yang kuucapkan. Peranti lunak ini juga mencatat “pelanggaran kesopanan” yang kulakukan dan menyampaikannya ke Trevor, pengawas seksiku, agar dia bisa menyinggungkannya pada penilaian performa kerjaku setiap dua minggu sekali.

“Sir, apakah Anda membeli pedang ini dalam lelang daring?”

“Ya,” jawab HotCock007. “Bayar mahal sampai bokek.”

“Sebentar, Sir, sementara saya memeriksa benda itu.” Aku sudah tahu apa masalahnya, tapi aku perlu memastikan sebelum memberitahunya atau aku bakal kena denda.

Aku mengetuk pedang itu dengan telunjukku, memilihnya. Jendela kecil terbuka dan menunjukkan rincian benda tersebut. Jawabannya ada di sana, di baris pertama. Pedang sihir ini hanya bisa digunakan oleh avatar yang levelnya sudah sepuluh atau lebih tinggi. Mr. HotCock007 baru level tujuh. Aku segera menjelaskan hal ini padanya.

“Apa?! Itu nggak adil! Orang yang menjualnya tidak bilang apa-apa tentang itu!”

“Sir, maka dari itu selalu disarankan agar memastikan avatar Anda bisa menggunakan benda itu sebelum Anda membelinya.”

“Sialan!” teriaknya. “Jadi, aku harus apa dengan barang ini sekarang?”

“Kau bisa menusukkannya ke pantatmu dan pura-pura jadi sosis panggang.”

PELANGGARAN KESOPANAN—JAWABAN DIBISUKAN—PELANGGARAN DICATAT.

Aku mencoba lagi. “Sir, Anda bisa menyimpan benda itu di inventaris Anda sampai avatar Anda mencapai level sepuluh.

Atau Anda bisa melelangnya dan menggunakan hasil lelang itu untuk membeli senjata serupa. Senjata yang setara levelnya dengan avatar Anda.”

“Hah?” jawab HotCock007. “Maksudnya apa?”

“Menyimpannya atau menjualnya.”

“Oh.”

“Ada yang bisa saya bantu lagi, Sir?”

“Tidak, saya tidak tahu...”

“Baiklah. Terima kasih sudah menghubungi layanan bantuan teknis. Semoga hari Anda menyenangkan.”

Aku mengetuk ikon memutuskan sambungan di layarku, dan HotCock007 lenyap. Waktu Bicara: 2:07 menit. Ketika avatar pelanggan berikutnya muncul—alien perempuan berdadu besar, dengan kulit merah bernama Vartaxxx—nilai kepuasan pelanggan yang diberikan HotCock007 muncul di layarku. Nilainya 6 dari 10 nilai tertinggi. Sistem ini dengan ramah mengingatkanku bahwa aku butuh nilai rata-rata 8,5 kalau aku ingin mendapat kenaikan gaji setelah penilaianku berikutnya.

Menjadi pembantu teknis di sini tidak sama seperti kerjaku dari rumah. Di sini, aku tidak bisa nonton film, main video, atau mendengarkan musik sambil menjawab panggilan telepon yang tak ada habisnya dengan lemah lembut. Satu-satunya pengalih perhatian di sini adalah memandangi jam. (Atau petunjuk nilai saham IOI, yang selalu ada di bagian atas layar setiap karyawan. Kau tidak bisa menghilangkannya.)

Pada setiap sif, aku diberi waktu lima menit untuk ke toilet. Makan siang tiga puluh menit. Aku biasanya makan di kubikel daripada di kafeteria, jadi aku tidak perlu mendengar petugas teknis lain mengoceh tentang panggilan telepon yang mereka terima atau berapa banyak poin tambahan yang mereka peroleh.

Kekesalanku terhadap karyawan-karyawan lain sama besarnya seperti kekesalanku terhadap para pelanggan.

Aku ketiduran lima kali selama sifku. Setiap kali aku ketiduran, sistem melihat aku mulai melayang, dan klason peringatan menggelegar di telingaku, membuatku tersentak bangun. Kemudian sistem mencatat pelanggaran itu dalam arsip data karyawan. Narkolepsiku menjadi masalah tetap selama minggu pertama sehingga aku sekarang diberi dua pil kecil merah setiap hari agar aku tetap terjaga. Aku meminumnya, tapi setelah aku selesai bekerja.

Saat sifku akhirnya selesai, aku melepaskan alat pendengar dan visorku lalu berjalan ke unit-hunianku secepat mungkin. Ini adalah satu-satunya saat aku bergerak cepat sepanjang hari. Ketika aku sampai ke peti mati plastik mungilku, aku merangkak masuk dan menjatuhkan diri ke kasur, tengkurap, dengan posisi yang sama persis seperti malam sebelumnya. Dan malam sebelumnya lagi. Aku berbaring di sana selama beberapa menit, memandang daftar waktu di konsol hiburanku dari sudut mataku. Saat waktu menunjukkan pukul 19.07., aku berguling dan duduk.

“Lampu,” kataku pelan. Ini menjadi kata favoritku selama seminggu terakhir. Dalam pikiranku, kata ini sama dengan kebebasan.

Lampu yang terpasang di cangkang unit-hunianku padam, membuat kompartemen kecil ini diselimuti kegelapan. Jika ada yang mengawasiku lewat video keamanan langsung, mereka akan melihat kilatan singkat ketika kamera berubah menjadi mode penglihatan-malam. Kemudian aku akan tampak di monitor keamanan mereka lagi. Tapi berkat sabotase yang kulakukan awal minggu ini, kamera-kamera keamanan di unit-hunian dan di eargear-ku sekarang tidak lagi melakukan tugasnya. Jadi untuk pertama kalinya sepanjang hari itu, aku tidak diawasi.

Ini berarti waktunya beraksi.

Aku mengetuk layar sentuh konsol pusat hiburan. Layar itu menyala, menyajikan pilihan-pilihan yang sama seperti malam pertama aku di sini: film-film dan simulasi-simulasi pelatihan, termasuk seluruh episode *Tommy Queue*.

Kalau ada yang memeriksa catatan penggunaan pusat hiburanku, mereka akan melihat aku menonton *Tommy Queue* setiap malam sampai aku ketiduran, dan setelah aku selesai menonton enam belas episode, tayangan itu mulai lagi dari episode pertama. Catatan itu juga menunjukkan aku ketiduran kira-kira pada waktu yang sama setiap malam (tapi tidak *persis* sama), dan aku tidur seperti orang mati sampai pagi harinya, ketika alarmku berbunyi.

Tentu saja, aku tidak sungguhan menonton komedi sampah mereka setiap malam. Dan aku juga tidak tidur. Aku cuma tidur dua jam setiap malam selama seminggu ini, dan efeknya mulai terasa.

Tapi pada saat lampu-lampu di unit-hunianku padam, aku merasa penuh energi dan segar. Kelelahanku tampaknya hilang ketika aku mulai menelusuri menu operasi pusat hiburan dari ingatanku, jemari tangan kananku bergerak cepat di layar sentuh.

Sekitar tujuh bulan sebelumnya, aku memperoleh password intranet IOI dari L33t Hax0rz Warezhaus, situs pasar gelap jual-beli data yang sama dengan tempatku membeli informasi yang kuperlukan untuk menciptakan identitas baruku. Aku mengawasi semua situs pasar gelap jual-beli data, karena kita tidak pernah tahu apa yang sedang mereka jual. Celah-celah dalam server OASIS. Retasan ATM. Rekaman video seks selebritas. Tinggal cari saja yang kaumau. Aku sedang melihat-lihat L33t Hax0rz Warezhaus ketika ada satu nama di daftar lelang yang menarik

perhatianku: *Akses Password Intranet IOI, Pintu Belakang, dan Celah dalam Sistem*. Penjualnya menyatakan bahwa ia menawarkan informasi bersifat rahasia dalam rancangan intranet IOI, lengkap dengan serangkaian kode akses administratif dan celah-celah dalam sistem yang bisa “memberi penggunanya kekuasaan penuh di dalam jaringan perusahaan.”

Aku pasti berasumsi datanya palsu jika tidak terdaftar di situs yang terpercaya seperti itu. Penjual anonimnya mengaku bahwa dia mantan programmer kontrak IOI dan salah satu pemimpin yang merancang intranet perusahaan. Dia mungkin pembelot—programmer yang sengaja membuat program pintu belakang dan lubang-lubang keamanan dalam sistem yang dirancangnya, agar dia bisa menjualnya nanti di pasar gelap. Hal ini membuatnya bisa menerima bayaran dua kali atas pekerjaan yang sama, dan untuk meredakan rasa bersalah yang dia rasakan karena bekerja untuk perusahaan iblis multinasional seperti IOI.

Masalah utamanya, yang tidak disebutkan oleh si penjual dalam daftar lelang, adalah kode-kode ini tak berguna kecuali kau sudah memiliki akses ke dalam intranet perusahaan. Intranet IOI adalah jaringan yang berdiri sendiri dengan keamanan tingkat tinggi, yang tidak memiliki hubungan langsung dengan OASIS. Satu-satunya cara untuk mengakses intranet IOI adalah dengan menjadi salah satu karyawan resmi mereka (sangat sulit dan menghabiskan banyak waktu untuk mencobanya). Atau kau bisa bergabung menjadi budak penunggak utang mereka yang jumlahnya makin banyak.

Aku memutuskan tetap mengajukan tawaran untuk membeli kode akses IOI itu, dengan harapan akan bermanfaat suatu hari nanti. Karena tidak ada cara untuk memastikan keaslian data tersebut, penawarannya pun tidak tinggi, dan aku memenangkan

lelang itu hanya dengan harga beberapa ribu kredit. Kode-kode itu tiba di kotak masukku beberapa menit setelah lelang berakhir. Setelah aku selesai membuka enkripsi data, aku memeriksanya secara menyeluruh. Segalanya tampak asli, jadi aku menyimpan informasi itu untuk cadangan dan melupakannya—sampai enam bulan kemudian, saat aku melihat barikade Sixer di sekeliling Kastel Anorak. Yang pertama terpikirkan olehku adalah kode akses IOI. Kemudian roda dalam kepalaku mulai berputar dan rencana konyol ini mulai terbayang dalam benakku.

Aku mengubah catatan keuangan identitas gadungan Bryce Lynch ini dan membuat diriku jadi karyawan yang terikat kontrak kerja sebagai penunggak utang IOI. Setelah aku memasuki gedung dan berada di belakang *firewall* perusahaan, aku akan menggunakan password intranet itu untuk meretas basis data pribadi Sixer, lalu mencari cara untuk menghancurkan pelindung yang mereka pasang di sekeliling Kastel Anorak.

Menurutku tak ada seorang pun yang mengantisipasi serangan ini, karena ini jelas rencana sinting.

...

Aku tidak mencoba password IOI sampai malam keduaku sebagai karyawan. Aku sangat tegang, karena kalau ternyata aku membeli data palsu dan tak ada satu pun password itu yang berguna, berarti aku telah menjual diriku dalam perbudakan seumur hidup.

Aku menjaga kamera eargear-ku tetap memandang ke depan, jauh dari layar, membuka menu pengaturan konsol hiburan, yang membuatku bisa melakukan penyesuaian pada audio dan tampilan video: suara dan keseimbangannya, tampilan terang dan warnanya. Aku memilih pengaturan tertinggi pada setiap pilihan, lalu mengetuk tombol Terapkan pada bagian bawah

layar sebanyak tiga kali. Aku mengatur volume dan tampilan terang pada pengaturan terendah dan mengetuk tombol Terapkan sekali lagi. Jendela kecil muncul di tengah layar, memintaku untuk mengetikkan ID teknisi pemeliharaan dan password masuknya. Dengan cepat aku memasukkan nomor ID dan password panjang yang terdiri atas alfanumerik yang sudah kuhafal. Dengan sudut mataku aku melirik apakah ada kesalahan ketik, lalu mengetuk OK. Sistem berhenti, yang terasa sangat lama bagiku. Kemudian, dengan penuh kelegaan, pesan berikut muncul:

PANEL KONTROL PEMELIHARAAN—AKSES DIBERIKAN

Aku sekarang memiliki akses ke akun jasa pemeliharaan yang dirancang untuk membuat teknisi bisa menguji dan menelusuri berbagai komponen dalam unit hiburan. Aku sekarang masuk sebagai teknisi, tapi aksesku ke intranet masih sangat terbatas. Namun, ini memberiku ruang yang kuperlukan. Dengan menggunakan celah yang dibuat oleh salah satu programmer, aku sekarang bisa menciptakan akun admin palsu. Setelah itu, aku memiliki akses hampir ke segalanya.

Hal pertama yang kulakukan adalah mencari cara memperoleh privasi.

Dengan cepat aku mencari di antara beberapa lusin submenu hingga aku sampai pada panel kontrol untuk Sistem Monitor Karyawan. Saat aku memasukkan nomor karyawanku, profilku muncul di layar, bersama dengan fotoku yang mereka ambil pada proses awal. Profilku menunjukkan utangku pada perusahaan, gajiku, golongan darah, penilaian performa kerja—setiap serpihan data yang dimiliki perusahaan terhadap diriku. Pada bagian kanan atas profilku ada dua jendela video, satu jendela berasal

dari kamera di eargear-ku, satu lagi terhubung pada kamera di unit-hunianku. Video di eargear-ku saat ini tertuju pada bagian di dinding. Kamera di unit-hunian menunjukkan bagian belakang kepalaku, yang kutempatkan untuk menghalangi layar pusat hiburan.

Aku memilih kedua kamera itu dan mengakses pengaturan konfigurasinya. Dengan menggunakan salah satu celah buatan sang pembelot, aku meretas dengan cepat sehingga membuat kamera di eargear dan kamera di unit-hunian memperlihatkan video rekaman pada malam pertamaku sebagai karyawan dan bukan tayangan langsung. Sekarang, kalau mereka memeriksa tayangan kameraku, mereka akan melihatku tidur di unit-hunian, bukannya duduk sepanjang malam, meretas intranet perusahaan habis-habisan. Kemudian aku memprogram agar kedua kamera itu menampilkan tayangan rekaman setiap kali aku mematikan lampu di unit-hunian. Perpindahan sepersekian detik dalam tayangan video akan tersamar pada distorsi video yang terjadi saat kamera berubah menjadi mode penglihatan-malam.

Aku terus-terusan menunggu bakal ketahuan dan mereka mengunciku agar tidak bisa masuk ke sistem, tapi tak pernah terjadi. Passwordku tetap berfungsi. Aku menghabiskan enam malam menjelajahi intranet IOI, menggali makin dalam ke jaringan. Aku merasa seperti nabi dalam film penjara kuno, kembali ke sel setiap malam untuk menggali terowongan menembus dinding dengan sendok.

Lalu, tadi malam, sebelum aku ambruk kelelahan, aku akhirnya berhasil mencari jalan dalam labirin *firewall* intranet dan masuk ke basis data Divisi Oologi. Lapisan utamanya. Tumpukan arsip pribadi para Sixer. Dan malam ini, aku akan bisa menjelajahnya.

Aku tahu aku butuh mengambil sejumlah data Sixer saat aku melarikan diri, jadi sejak awal, aku juga menggunakan akun admin intranet untuk memasukkan formulir palsu untuk permintaan perangkat keras. Aku memesan *flash drive* sepuluh zettabyte untuk dikirim ke karyawan yang sesungguhnya tidak ada (“Sam Lowery”) di kubikel kosong beberapa baris jaraknya dari kubikelku. Aku memastikan kamera di eargear-ku tertuju ke arah lain, lalu aku bergegas ke kubikel tersebut, mengambil *drive* mungil itu, mengantonginya, dan menyelundupkannya ke dalam unit-hunianku. Malam itu, setelah aku memadamkan lampu dan kamera keamanan tak lagi berfungsi, aku membuka panel akses pemeliharaan unit hiburanku memasang *flash drive* itu ke dalam selot yang digunakan untuk meng-*upgrade* perangkat keras. Sekarang aku bisa mengunduh data dari intranet langsung ke *drive* itu.

Aku mengenakan visor dan sarung tangan untuk pusat hiburanku, lalu berbaring di kasur. Visor itu memperlihatkan basis data Sixer dalam bentuk tiga dimensi, dalam lusinan jendela data yang menumpuk di hadapanku. Dengan menggunakan sarung tangan, aku mulai menggerakkan jendela-jendela ini, mencari jalan dalam struktur pengarsipan basis data. Bagian terbesar dalam basis data ini tampaknya terpusat pada informasi tentang Halliday. Jumlah data yang mereka miliki terhadap Halliday mencengangkan. Mereka membuat cawan diariku seperti buku pelajaran wajib semata. Mereka memiliki hal-hal yang tak pernah kulihat. Hal-hal yang tak pernah kupikir *ada*. Rapor SMP Halliday, rekaman video masa kecilnya, surel-surel yang ditulisnya kepada para penggemar. Aku tidak punya waktu untuk membaca semua itu, tapi aku menyalin informasi-informasi paling menarik ke *flash drive*, (dengan harapan) aku bisa mempelajarinya nanti.

Aku memusatkan perhatian untuk memisahkan data yang

berkaitan dengan Kastel Anorak dan pasukan-pasukan Sixer yang ditempatkan di sekelilingnya. Aku menyalin semua informasi tentang berbagai persenjataan, kendaraan perang, pesawat tempur, dan jumlah tentara mereka di sana. Aku juga mengambil semua data yang bisa kutemukan tentang Bola Osuvox, artefak yang mereka gunakan untuk menghidupkan selubung pelindung di sekeliling kastel, termasuk di mana mereka menyimpannya dan nomor karyawan Sixer yang menggunakan sihir untuk memakainya.

Kemudian aku mendapat hadiah besar—satu berkas berisi ratusan jam rekaman simulasi dalam OASIS yang menyimpan data tentang awal mula para Sixer menemukan Gerbang Ketiga dan usaha-usaha mereka sesudahnya untuk membuka gerbang itu. Seperti yang sekarang sudah diduga semua orang, Gerbang Ketiga terletak di dalam Kastel Anorak. Hanya avatar-avatar yang memiliki Kunci Kristal yang bisa melewati ambang pintu masuk kastel. Aku mual melihat Sorrento menjadi avatar pertama yang menginjakkan kakinya di dalam Kastel Anorak sejak kematian Halliday.

Pintu masuk kastel mengarah ke serambi besar dengan dinding, lantai, dan langit-langit yang terbuat dari emas. Pada bagian ujung serambi, ada pintu kristal besar di dindingnya. Pintu itu memiliki lubang kunci di bagian tengahnya.

Pada saat aku melihatnya, aku tahu aku sedang memandang Gerbang Ketiga.

Aku mempercepat beberapa arsip simulasi. Dari yang kulihat, para Sixer belum tahu cara membuka gerbang itu. Memasukkan Kunci Kristal ke lubang kuncinya tidak membawa hasil. Seluruh tim mereka sudah berusaha memikirkan caranya selama beberapa hari, tapi tidak ada kemajuan sama sekali.

Sementara data dan video Gerbang Ketiga disalin ke *flash drive*, aku terus menjelajah lebih dalam ke basis data Sixer. Hingga akhirnya, aku menemukan bagian terlarang yang dinamai Star Chamber. Itu satu-satunya bagian yang tidak bisa kuakses. Jadi aku menggunakan ID adminku untuk menciptakan “akun tes” baru lalu memberi akun itu akses pengguna super dan memiliki hak istimewa penuh. Akun itu berhasil dan aku diberi akses masuk. Informasi di dalam bagian terlarang itu dibagi menjadi dua berkas: *Status Misi* dan *Penilaian Ancaman*. Aku membuka berkas *Penilaian Ancaman* lebih dulu, dan saat aku melihat isinya, wajahku langsung pucat. Ada lima berkas di sana, nama-namanya *Parzival*, *Art3mis*, *Aech*, *Shoto*, dan *Daito*. Berkas *Daito* diberi tanda “X” merah.

Aku membuka berkas *Parzival* lebih dulu. Muncul dokumen lengkap berisi semua informasi yang diperoleh para Sixer tentangku selama beberapa tahun terakhir. Akta kelahiranku. Rapor-rapor sekolahku. Pada bagian bawah ada tautan ke sesi percakapanku dengan Sorrento, yang berakhir dengan bom meledakkan trailer bibiku. Setelah aku bersembunyi, mereka kehilangan jejakku. Mereka mengumpulkan ribuan cuplikan foto dan video avatarku selama setahun terakhir, dan banyak data tentang markasku di Falco, tapi mereka tidak mengetahui keberadaanku di dunia nyata. Lokasi keberadaanku dinyatakan “tidak diketahui”.

Aku menutup jendela, menarik napas dalam-dalam, dan membuka arsip *Art3mis*.

Pada bagian paling atas ada foto sekolah gadis muda dengan senyum sedih. Yang membuatku kaget, dia tampak seperti yang ditampilkan avatarnya. Rambutnya sama hitamnya, matanya juga cokelat, dan wajah cantik serupa yang kukenal—hanya ada satu perbedaan kecil. Sebagian besar sisi kiri wajahnya memiliki tan-

da lahir berwarna ungu-kemerahan. Di kemudian hari aku tahu bahwa tanda lahir jenis ini kadang-kadang disebut dengan “noda tumpahan anggur”. Di foto itu, dia menggerai rambut hitamnya di mata kirinya untuk menutup tanda lahir itu sebanyak mungkin.

Art3mis membuatku percaya bahwa dalam kehidupan nyata dia buruk rupa, tapi apa yang kulihat sekarang sama sekali tidak benar. Di mataku, tanda lahirnya tidak mengurangi kecantikan Art3mis. Malah, wajah yang kulihat di foto tampak lebih cantik bagiku dibandingkan avatarnya, karena aku tahu yang kulihat ini nyata.

Data di bawahnya menyatakan nama aslinya adalah Samantha Evelyn Cook, umurnya dua puluh dua, warga negara Kanada, tinggi badannya seratus tujuh puluh sentimeter, beratnya tujuh puluh enam kilogram. Arsip itu juga berisi alamat rumahnya—2206 Greenleaf Lane, Vancouver, British Columbia—berserta banyak informasi lainnya, termasuk golongan darahnya dan rapor sekolahnya hingga ke masa taman kanak-kanak.

Aku menemukan tautan video tanpa nama di bagian bawah dokumennya, dan saat aku memilihnya, ada tampilan saluran video langsung rumah kecil di tepi kota di layarku. Setelah beberapa detik, aku sadar bahwa aku sedang melihat rumah tempat Art3mis tinggal.

Semakin aku menggali arsipnya, aku mengetahui bahwa mereka sudah mengawasinya selama lima bulan terakhir. Mereka juga menyadap rumahnya, karena aku menemukan ratusan jam rekaman audio sementara dia berada dalam OASIS. Mereka memiliki transkrip teks setiap kata yang diucapkannya saat melewati dua gerbang pertama.

Selanjutnya, aku membuka arsip Shoto. Mereka tahu nama

aslinya, Akihide Karatsu, dan mereka juga memiliki alamat rumahnya, di gedung apartemen di Osaka, Jepang. Arsipnya juga berisi foto sekolah, menunjukkan pemuda kurus dengan kepala botak dan wajah tanpa emosi. Seperti Daito, dia tidak mirip sama sekali dengan avatarnya.

Tampaknya mereka tidak tahu banyak tentang Aech. Arsipnya berisi sangat sedikit informasi, dan tak ada foto—hanya cuplikan foto avatarnya. Nama aslinya terdaftar sebagai “Henry Swanson”, tapi itu adalah nama samaran yang digunakan Jack Burton dalam film *Big Trouble in Little China*, jadi aku tahu itu pasti nama palsu. Alamatnya yang tertera “berpindah-pindah” dan di bawahnya ada tautan bernama “Titik Akses Terbaru”. Ini ternyata daftar lokasi titik jaringan sambungan nirkabel yang digunakan Aech untuk mengakses akun OASIS-nya. Lokasinya berbeda-beda: Boston; Washington D.C.; New York City; Philadelphia; dan yang paling baru, Pittsburgh.

Sekarang aku mengerti bagaimana cara Sixer bisa menemukan lokasi Art3mis dan Shoto. IOI memiliki ratusan perusahaan telekomunikasi, sehingga menjadikannya penyedia jasa internet terbesar di dunia. Sulit bagi seseorang untuk menggunakan internet tanpa menggunakan jaringan yang mereka miliki dan operasikan. Kelihatannya, IOI secara ilegal memantau lalu lintas internet dunia dalam upaya mereka menemukan dan mengetahui identitas para *gunter* yang mereka anggap sebagai ancaman. Satu-satunya alasan mereka tidak bisa menemukanku adalah, karena saking takutnya, aku berjaga-jaga dengan menyewa koneksi serat optik langsung ke OASIS dari kompleks apartemenku.

Aku menutup arsip Aech, lalu membuka berkas berjudul *Daito*, ngeri membayangkan apa yang akan kulihat di sana. Seperti yang lainnya IOI juga mengetahui nama aslinya, Toshiro Yoshiaki, dan

alamat rumahnya. Dua artikel berita tentang “bunuh diri”nya ter-taut di bagian bawah dokumennya, bersama dengan klip video tanpa judul, waktu rekaman yang tertera adalah pada hari kematiannya. Aku mengkliknya. Rekaman video kamera jinjing tersebut menunjukkan tiga pria bertubuh besar dengan masker ski hitam (salah satunya adalah yang memegang kamera) menunggu di lorong tanpa bersuara. Mereka tampaknya menerima perintah lewat radio di alat pendengar di telinga, mereka menggunakan kunci kartu untuk membuka pintu apartemen satu kamar yang kecil. Apartemen Daito. Aku menonton dalam ketakutan saat mereka bergegas masuk, menariknya dari kursi haptik, dan melemparnya dari balkon.

Keparat-keparat itu bahkan merekamnya ketika dia tewas remuk di jalan. Mungkin atas permintaan Sorrento.

Aku merasa mual. Saat semuanya berakhir, aku menyalin seluruh isi dari lima dokumen tersebut ke dalam *flash drive*, lalu membuka berkas *Status Misi*. Berkas itu berisi laporan status Divisi Oologi, untuk diserahkan kepada para petinggi Sixer. Laporan-laporan itu disusun berdasarkan tanggal, yang terbaru berada di atas. Saat aku membukanya, aku melihat isinya adalah memo instruksi dari Nolan Sorrento kepada Dewan Eksekutif IOI. Di dalam memo itu, Sorrento mengusulkan untuk mengirim agen-agen untuk menculik Art3mis dan Shoto dari rumah dan memaksa mereka untuk membantu IOI membuka Gerbang Ketiga. Setelah Sixer mendapatkan petunjuk rahasianya dan memenangkan kontes, Art3mis dan Shoto akan “disingkirkan”.

Aku duduk terenyak dalam keheningan. Kemudian aku membaca memo itu lagi, merasa marah dan panik.

Menurut waktu yang tertera, Sorrento baru mengirim memo itu selewat pukul delapan, kurang dari lima jam yang lalu. Para

atasannya mungkin belum membacanya. Setelah membacanya pun, mereka pasti ingin bertemu untuk mendiskusikan rencana aksi Sorrento. Jadi mereka mungkin baru akan mengirim agen-agen mereka untuk menangkap Art3mis dan Shoto besok.

Aku masih punya waktu untuk memperingatkan mereka. Tapi untuk melakukannya, aku harus mengubah rencana pelarianku secara drastis.

Sebelum aku ditangkap, aku sudah mengatur akan ada transfer uang yang cukup ke rekening kredit IOI-ku untuk melunasi seluruh utangku, yang bisa membuat IOI harus melepaskanku dari ikatan kerja. Tapi transfer itu baru akan terjadi lima hari lagi. Pada saat itu, Sixer mungkin sudah memenjarakan Art3mis dan Shoto entah di mana.

Aku tidak bisa menghabiskan waktu seminggu lagi untuk mengeksplorasi basis data Sixer, seperti yang kurencanakan. Aku harus mengambil data sebanyak yang kubisa dan melarikan diri sekarang.

Aku hanya punya waktu hingga dini hari.

Aku bekerja dengan panik selama empat jam berikutnya. Sebagian besar waktu kuhabiskan untuk menyalin data sebanyak mungkin dari basis data Sixer ke *flash drive* curianku. Setelah tugas itu selesai, aku mengajukan Permintaan Pengajuan Persediaan Oologis Eksekutif. Ini adalah formulir daring yang digunakan para komandan Sixer untuk meminta senjata atau peralatan di dalam OASIS. Aku memilih benda yang sangat spesifik, lalu menjadwalkannya agar dikirim dua hari dari sekarang pada tengah hari.

Setelah aku akhirnya selesai, sudah pukul enam tiga puluh pagi. Pergantian sif pembantu teknis tinggal sembilan puluh menit lagi, dan tetangga-tetangga unit-hunianku akan segera bangun. Aku sudah kehabisan waktu.

Aku mengeluarkan profil ikatan kerjaku, mengakses daftar utangku, lalu membuat utangku tinggal nol—uang yang memang sejak awal tak pernah kupinjam. Kemudian aku memilih menu pengaturan Alat Observasi dan Komunikasi Karyawan Ikatan Kerja, yang mengatur eargear dan gelang kaki keamananku. Terakhir, aku melakukan sesuatu yang sudah ingin kulakukan sejak seminggu terakhir—mematikan mekanisme penguncian kedua alat itu.

Aku merasakan sengatan rasa sakit yang tajam ketika eargear ditarik dan lepas dari tulang rawan telingaku. Alat itu melompat

jatuh ke bahuiku dan mendarat di pangkuanku. Pada saat yang sama, belenggu yang mengikat pergelangan kaki kananku terlepas, memperlihatkan lingkaran kulit merah yang terkelupas.

Aku sekarang tak bisa mundur lagi. Petugas keamanan IOI bukanlah satu-satunya yang memiliki akses rekaman video alat telingaku. Agen Perlindungan Ikatan Kerja juga menggunakannya untuk memonitor dan merekam kegiatanku sehari-hari, untuk memastikan hak-hak asasi sebagai manusia tidak dilanggar. Sekarang setelah aku melepaskan peralatan ini, tak ada rekaman digital yang terjadi pada diriku mulai saat ini. Kalau petugas keamanan IOI menangkapku sebelum aku berhasil keluar dari gedung, membawa *flash drive* curian penuh dengan data yang bisa membeberkan kejahatan perusahaan, aku bakal mampus. Sixer bisa menyiksa dan membunuhku, dan tak ada seorang pun yang bakal tahu.

Aku melakukan beberapa tugas terakhir yang berkaitan dengan rencana pelarianku, lalu keluar dari intranet IOI. Aku melepaskan visor dan sarung tangan lalu membuka panel akses pemeliharaan di samping konsol hiburan. Ada ruang kosong kecil di bawah modul hiburan, di antara sekat dinding unit-huni-anku dengan unit yang bersebelahan denganku. Aku melepaskan buntelan tipis, yang terlipat rapi di sana. Seragam teknisi pemeliharaan IOI yang dibungkus plastik vakum, lengkap dengan topi dan kartu identitas. (Seperti *flash drive*, aku memperoleh benda-benda ini dengan memasukkan formulir permintaan persediaan, yang diantar ke kubikel kosong di lantaiku.) Aku melepaskan baju terusan karyawanku dan menggunakannya untuk menyeka darah dari telinga dan leherku. Kemudian aku melepaskan dua plester dari bawah kasur dan menutup lubang di telingaku. Setelah memakai seragam teknisi pemeliharaan, dengan hati-hati aku

melepaskan *flash drive* dari selot dan mengantonginya. Kemudian aku mengambil eargear-ku dan berbicara ke sana. “Aku perlu ke kamar mandi,” kataku.

Pintu unit-hunianku terbuka di bawah kakiku. Koridor masih gelap dan sepi. Aku menyembunyikan eargear dan baju terusan karyawan ikatan kerja ke bawah kasur dan menyimpan gelang kaki di kantong seragam baruku. Kemudian, aku mengingatkan diriku untuk tetap bernapas, aku merangkak ke luar dan menu-runi tangga.

Aku melewati beberapa karyawan ikatan kerja saat berjalan ke elevator, tapi seperti biasa, tak ada seorang pun yang me-mandangku. Ini melegakan, karena aku kuatir ada orang yang mungkin mengenalku dan menyadari bahwa aku tidak seha-rusnya memakai seragam teknisi. Saat aku melangkah di depan pintu elevator, aku menahan napas ketika sistem memindai kartu identitasku. Setelah seabad rasanya, pintu terbuka.

“Selamat pagi, Mr. Tuttle,” kata elevator itu ketika aku me-langkah masuk. “Lantai berapa?”

“Lobi,” kataku serak, dan elevator mulai bergerak turun.

“Harry Tuttle” adalah nama yang tertera di kartu identitas teknisiku. Aku memberi Mr. Tuttle gadungan ini akses total ke seluruh gedung, lalu memprogram ulang gelang kakiku sebagai karyawan ikatan kerja agar sesuai dengan data identitas Tuttle, membuatnya berfungsi seperti salah satu gelang keamanan yang dipakai teknisi pemeliharaan. Saat pintu dan elevator memindai-ku untuk memastikan aku punya izin keamanan, gelang kaki di kantongku akan memberi informasi bahwa ya, aku punya izin, bukannya melakukan apa yang menjadi tugas gelang itu yaitu menyetrumku dengan kekuatan ribuan volt dan membuatku tak berdaya sampai para petugas keamanan tiba.

Aku diam selama perjalanan turun, berusaha tidak memandang kamera yang dipasang di atas pintu. Kemudian aku sadar bahwa video yang merekamku akan diperiksa secara saksama setelah semua ini berakhir. Sorrento sendiri barangkali mau melihatnya, bos-bosnya juga mungkin ikut melihatnya. Jadi aku memandang langsung ke lensa kamera, tersenyum, dan menggaruk batang hidungku dengan jari tengah.

Elevator tiba di lobi dan pintu terbuka. Aku sudah bersiap mengira ada sepasukan petugas keamanan yang menungguku di luar, dengan pistol diarahkan ke wajahku. Tapi hanya ada kerumunan pekerja IOI yang posisinya di manajemen kelas menengah menunggu untuk naik elevator. Aku memandang kosong kepada mereka selama sedetik, lalu keluar dari gerbong elevator. Rasanya seperti melintasi perbatasan ke negara lain.

Arus pekerja yang kelebihan kafein bergerak tak teratur melintasi lobi, berjalan bergegas untuk masuk dan keluar elevator dan pintu keluar. Mereka adalah para karyawan biasa, bukan yang mengikuti ikatan kerja secara terpaksa. Mereka diizinkan pulang pada akhir sif mereka. Mereka bahkan bisa *berhenti kerja* jika mereka mau. Aku penasaran apakah mereka tidak merasa terusik nuraninya, tahu bahwa ribuan karyawan ikatan kerja menjadi budak yang tinggal dan buang air di gedung yang sama ini, hanya beberapa lantai jaraknya dari mereka.

Aku melihat ada dua penjaga keamanan ditempatkan di dekat meja penerima tamu dan aku menjaga jarak sejauh mungkin dari mereka, berjalan menyelinap di antara kerumunan manusia, melintasi lobi yang luas menuju deretan pintu kaca otomatis yang akan membawaku keluar, menuju kebebasan. Aku berusaha keras agar tidak berlari ketika berjalan melawan arus para karyawan yang baru tiba. *Hanya teknisi pemeliharaan di sini, hendak pulang*

setelah malam yang panjang me-reboot router. Itu saja. Aku jelas bukan karyawan ikatan kerja yang nekat melarikan diri dengan membawa data curian dari perusahaan sebesar sepuluh zettabyte di kantongnya. Sama sekali bukan.

Separo jalan menuju pintu keluar, aku menyadari ada bunyi aneh dan menunduk memandang kakiku. Aku masih memakai sandal plastik khusus karyawan ikatan kerja. Setiap aku menjejakkan kaki terdengar bunyi decitan di lantai marmer mengilap, sandalku tampak mencolok di antara sepatu kerja. Setiap langkah yang kulakukan seakan menjeritkan: *Hei, lihat! Di sana! Ada orang pakai sandal plastik!*

Tapi aku terus berjalan. Aku hampir sampai ke pintu saat seseorang menyentuh bahu. Aku terdiam. “Sir?” Aku mendengar seseorang bicara. Suara wanita.

Aku hampir berlari kabur ke luar pintu, tapi ada sesuatu dalam nada ucapan wanita itu yang menghentikan langkahku. Aku berbalik dan melihat wanita jangkung berumur pertengahan empat puluhan. Mengenakan jas biru gelap. Membawa tas kerja. “Sir, telingamu berdarah.” Dia menunjuk, sambil mengernyit. “Banyak.”

Aku mengulurkan tangan, menyentuh cuping telingaku, dan tanganku langsung merah. Entah kapan, plester yang kupasang di sana terlepas.

Aku merasa lumpuh selama sedetik, tak tahu harus melakukan apa. Aku ingin memberinya penjelasan, tapi tak tahu harus menjelaskan apa. Jadi aku hanya mengangguk, menggumamkan “terima kasih,” lalu berbalik dan, setenang mungkin, berjalan ke luar.

Angin pagi yang dingin membekukan bertiup kencang hingga nyaris membuatku terhuyung jatuh. Setelah aku berhasil menjaga

keseimbanganku, aku menuruni tangga yang berjenjang, berhenti sebentar untuk membuang gelang kakiku ke tempat sampah elektronik. Aku mendengar bunyi gelang kakiku berdebum ketika menyentuh dasar tempat sampah.

Setelah sampai di jalan, aku menuju utara, berjalan secepat kakiku bisa melangkah. Aku tampak menarik perhatian karena aku satu-satunya orang yang tidak memakai jaket atau semacamnya. Kakiku langsung mati rasa, karena aku tidak mengenakan kaus kaki di balik sandal plastik.

Sekujur tubuhku gemetar saat aku akhirnya sampai di tempat tertutup yang hangat, di Mailbox, tempat penyewaan kotak pos yang jaraknya empat blok dari gedung IOI. Seminggu sebelum aku ditangkap, aku menyewa kotak pos di sini melalui internet dan mengirim peralatan OASIS portabel paling canggih kemari. Mailbox sepenuhnya otomatis, jadi aku tidak perlu menghadapi pegawai, dan saat aku berjalan masuk tak ada pelanggan lain di sana. Aku mencari kotakku, menekan nomor kodenya, lalu mengambil peralatan OASIS portabelku. Aku duduk di lantai dan langsung merobek kotak paket itu di sana. Aku menggosok-gosokkan kedua tangan sampai jemariku bisa merasa lagi, lalu aku memakai sarung tangan dan visor dan menggunakan peralatan itu untuk masuk ke OASIS. Gregarious Simulation Systems terletak kurang dari satu setengah kilometer, jadi aku bisa menggunakan poin akses nirkabel gratis milik mereka, bukannya menggunakan salah satu penyedia jasa internet milik IOI.

Jantungku berdebar kencang ketika aku masuk ke jaringan. Aku sudah tidak masuk ke OASIS selama delapan hari penuh—ini rekor tersendiri buatku. Ketika avatarku perlahan-lahan muncul di dek observasi, aku mengamati tubuh virtualku, mengaguminya seperti aku mengagumi pakaian yang paling kusukai dan sudah lama tak kupakai. Ada jendela langsung muncul di

layarku, menginformasikan bahwa aku menerima beberapa pesan dari Aech dan Shoto. Dan, yang membuatku kaget, ada juga pesan dari Art3mis. Mereka bertiga ingin tahu di mana aku berada dan apa yang terjadi padaku.

Aku menjawab Art3mis lebih dulu. Aku memberitahunya bahwa Sixer tahu siapa dia dan di mana dia tinggal dan mereka selalu mengawasinya tanpa henti. Aku juga memperingatkannya tentang rencana mereka untuk menculiknya dari rumah. Aku mengeluarkan dokumen berisi data dirinya dari *flash drive* dan melampirkannya sebagai bukti. Kemudian dengan sopan aku menyarankan agar dia segera meninggalkan rumah dan kabur ke luar kota.

Jangan berhenti untuk berkemas, tulisku. Jangan berpamitan pada siapa pun. Pergi sekarang juga, dan cari tempat aman. Pastikan kau tidak dikuntit. Cari koneksi internet yang bukan milik IOI lalu masuklah ke jaringan. Aku akan menemuimu di Basement Aech sesegera mungkin. Jangan khawatir—aku juga punya kabar baik.

Pada bagian bawah pesan, aku menambahkan kata-kata singkat: *PS—Menurutku kau tampak lebih cantik dalam kehidupan nyata.*

Aku mengirimkan surel yang sama pada Shoto dan Aech (tanpa tambahan kata-kata), disertai lampiran dokumen Sixer tentang mereka. Kemudian aku mengeluarkan basis data Catatan Kependudukan Amerika Serikat dan berusaha untuk *login*. Aku lega mendapati password yang kubeli masih berfungsi, dan aku bisa mengakses profil warga negara palsu Bryce Lynch yang kupetakan. Profil itu sekarang berisi foto identitas yang diambil sewaktu aku diproses untuk ikatan kerja, dan kata-kata **DICARI BURONAN** dicap di wajahku. IOI telah melaporkan bahwa Mr. Lynch adalah pelarian dari ikatan kerja.

Tidak butuh waktu lama bagiku untuk menghapus identitas Bryce Lynch sepenuhnya lalu memindahkan sidik jari dan pola retinaku kembali ke profil asliku. Saat aku keluar dari basis data beberapa menit kemudian, sudah tak ada lagi Bryce Lynch. Aku menjadi Wade Watts lagi.

...

Aku memanggil taksi otomatis di luar Mailbox, memastikan aku memilih taksi yang dioperasikan oleh perusahaan taksi daerah dan bukan SupraCab, yang dimiliki sepenuhnya oleh IOI.

Saat aku masuk ke taksi, aku menahan napas ketika menekan jempol ke pemindai identitas. Layarnya berkedip hijau. Sistem di taksi mengenalku sebagai Wade Watts, bukan buronan ikatan kerja Bryce Lynch.

“Selamat pagi, Mr. Watts,” sapa taksi otomatis. “Ke mana?”

Aku memberikan alamat toko pakaian di High Street pada taksi, dekat kampus OSU. Tempat itu bernama Thr3ds, yang dikenal menjual “pakaian santai urban teknologi tinggi”. Aku berlari ke dalam dan membeli sepasang celana jins dan sweter. Keduanya adalah “pakaian dikotomi”, yang berarti pakaian ini bisa dipakai untuk penggunaan di OASIS. Mereka tidak memiliki haptik, tapi celana dan kaus di sini bisa menghubunganku dengan peralatan portabelku. Terhubung dengan kedua kaki, lengan, dadaku, membuatku lebih mudah mengendalikan avatar ku dibandingkan dengan interaksi tatap muka hanya dengan sarung tangan. Aku juga membeli beberapa pasang kaus kaki dan celana dalam, jaket kulit simulasi, sepasang sepatu bot, dan topi wol hitam untuk melindungi kepalaku yang kedinginan dan baru ditumbuhi rambut.

Aku keluar dari toko beberapa menit kemudian dengan pa-

kaian baru, ketika udara dingin menerpa lagi aku menaikkan ritsleting jaket baruku dan memakai topi wolku. Jauh lebih baik rasanya. Aku membuang baju terusan teknisi pemeliharaan dan sandal plastik karyawan ikatan kerja ke tempat sampah, lalu mulai berjalan menyusuri High Street, melihat-lihat jendela toko. Aku menunduk untuk menghindari kontak mata dengan para mahasiswa yang berjalan dengan wajah merengut melewatiku.

Beberapa blok kemudian, aku masuk ke toko waralaba VendAll. Di dalamnya terdapat sederetan mesin penjual yang menjual apa pun yang ada di kolong langit ini. Salah satunya dilabeli ALAT BELA DIRI, yang menawarkan beberapa peralatan bela diri: perisai tubuh kelas ringan, penangkal bahan kimia, dan beragam pilihan pistol. Aku mengetuk layar di depan mesin dan melihat katalog. Setelah berpikir selama beberapa saat, aku memutuskan untuk membeli rompi antipeluru dan pistol Glock 47C, dengan tiga klip amunisi. Aku juga membeli kaleng kecil semprotan gas air mata, lalu membayar segalanya dengan menekankan telapak tangan kananku ke alat pemindai. Identitasku diverifikasi dan catatan kejahatanku diperiksa.

NAMA: WADE WATTS

SURAT PERINTAH PENCARIAN: TIDAK ADA

RATING KREDIT: SANGAT BAIK

LARANGAN PEMBELIAN: TIDAK ADA

TRANSAKSI DISETUJUI!

TERIMA KASIH ATAS PEMBELIAN ANDA!

Aku mendengar bunyi logam berdentum keras ketika barang-barang yang kubeli masuk ke nampan logam di dekat lututku. Aku mengantongi semprotan gas air mata dan memakai rom-

pi antipeluru di balik baju baruku. Kemudian aku melepaskan Glock dari kemasan plastiknya. Ini pertama kalinya aku memegang pistol sungguhan. Meskipun demikian, senjata ini terasa tidak asing di tanganku, karena aku sudah menembak ribuan kali dengan senjata api virtual di OASIS. Aku menekan tombol kecil yang terpasang dekat selongsong peluru dan pistol itu mengeluarkan bunyi. Aku memegang pistol erat-erat selama beberapa detik, pertama-tama dengan tangan kanan, lalu dengan tangan kiriku. Senjata itu mengeluarkan bunyi kedua, memberitahuku bahwa senjata ini sudah selesai memindai sidik-sidik jariku. Aku satu-satunya orang yang bisa menembakkannya. Senjata ini memiliki pengatur waktu yang mencegahnya ditembakkan lagi selama dua belas jam (“periode pendinginan”), tapi aku tetap merasa lebih baik memiliki pistol ini.

Aku berjalan menuju tempat penyewaan OASIS yang terletak beberapa blok jauhnya, toko waralaba yang bernama Plug. Lampu neon suram, yang menampilkan kabel optik antropomorfis yang tersenyum, menjanjikan *Akses OASIS Secepat Kilat! Penyewaan Alat Murah! Dan Ruang-Ruang Sendiri! Buka 24-7-365!*

Aku sering melihat iklan Plug saat daring. Mereka memiliki reputasi harga sewa yang mahal dan perangkat keras yang ketinggalan zaman, tapi koneksi mereka cepat, bisa diandalkan, dan tidak putus-putus. Bagiku, nilai jual utamanya adalah karena mereka segelintir dari tempat penyewaan OASIS yang bukan milik IOI atau anak perusahaannya.

Detektor gerak berbunyi ketika aku melangkah melewati pintu depan. Ada area tunggu kecil di sebelah kananku, yang saat ini kosong. Karpetnya usang dan bernoda, dan seluruh tempat itu berbau disinfektan kuat. Petugas dengan tatapan kosong mendongak memandanku dari penghalang Plexiglas antipeluru. Umurnya

awal dua puluhan, dengan potongan rambut Mohawk dan puluhan tindikan di wajah. Dia mengenakan visor bifokal, yang membuatnya bisa melihat pemandangan semitransparan OASIS dan dunia nyata di sekelilingnya. Saat dia bicara, aku melihat gigi-giginya di-asah hingga tajam. “Selamat datang ke Plug,” katanya dengan nada datar. “Kami memiliki beberapa tempat kosong, jadi tidak perlu menunggu. Informasi harga paket tertera di sini.” Dia menunjuk layar yang terletak di atas konter tepat di depanku; lalu tatapannya kembali terpusat ke dunia di dalam visornya.

Aku melihat-lihat pilihanku. Ada beberapa peralatan yang tersedia, dengan beragam kualitas dan harga. *Ekonomis, Standar, Mewah*. Ada spesifikasi terperinci pada masing-masing paket. Aku bisa menyewa per menit, atau membayar sewa per jam. Harga sewa sudah termasuk visor dan sepasang sarung tangan haptik, tapi ada biaya tambahan untuk setelan haptik. Kontrak sewa berisi banyak penjelasan tentang tambahan biaya yang mungkin timbul jika aku merusak peralatan, dan banyak hal yang berkaitan dengan urusan hukum yang menyatakan bahwa Plug tidak bertanggung jawab dalam bentuk apa pun, atas *segala* yang kulakukan, terutama jika yang kulakukan dianggap ilegal.

“Aku ingin menyewa paket mewah selama dua belas jam,” kataku.

Petugas itu mengangkat visornya. “Kau tahu, kau harus bayar di muka, kan?”

Aku mengangguk. “Aku juga mau menyewa koneksi kapasitas besar. Aku perlu mengunggah data yang sangat besar ke akunku.”

“Mengunggah data dikenai biaya tambahan. Berapa banyak datanya?”

“Sepuluh *zettabyte*.”

“Gila,” bisiknya. “Apa yang kauunggah? Seluruh isi Library of Congress?”

Aku mengabaikan pertanyaannya. “Aku juga mau Paket Peningkatan Mondo,” kataku.

“Baiklah,” jawab petugas itu hati-hati. “Totalnya jadi sebelas ribu. Taruh saja jempolmu ke teromol dan setelah itu semuanya beres.”

Dia tampak kaget saat transaksiku disetujui. Kemudian dia mengangkat bahu dan menyerahkan kartu kunci, visor, dan sarung tangan. “Ruang empat belas. Pintu terakhir di sebelah kananmu. Kamar kecil ada di ujung. Kalau kau menyampah di ruangan, kami akan mengambil depositmu. Muntahan, urine, sperma, hal-hal seperti itu. Dan aku orang yang harus membersihkannya, jadi tolong bantu aku dan jaga dirimu, ya?”

“Tentu saja.”

“Silakan.”

“Terima kasih.”

Ruang empat belas berupa ruangan tiga kali tiga meter dengan peralatan haptik terbaru di tengahnya. Aku mengunci pintu di belakangku lalu naik ke peralatan. Kain pelapis kursi haptiknya sudah usang dan robek. Aku memasukkan *drive* data ke selot di depan konsol OASIS dan tersenyum ketika *drive* itu masuk.

“Max?” kataku pada udara kosong, setelah aku daring lagi. Aku menyalakan Max cadangan yang kusimpan di akun OASIS-ku.

Wajah Max yang tersenyum tampak di seluruh monitorku. “H-he-hei, sobat!” katanya tergagap. “Apa k-ka-kabar?”

“Keadaan membaik, bung. Sekarang siap-siap. Kita punya banyak pekerjaan.”

Aku membuka pengelolaan akunku dan mulai mengunggah data dari *flash drive*-ku. Aku membayar biaya bulanan ke GSS

untuk penyimpanan data tak terbatas di akunku, dan aku hendak mencoba batasnya saat ini. Bahkan dengan koneksi serat optik berkecepatan tinggi milik Plug, total perkiraan waktu mengunggah data sebesar sepuluh zettabyte adalah tiga jam. Aku memerintahkan unggahannya dilakukan secara bertahap agar arsip-arsip yang perlu kuakses segera bisa ditransfer lebih dulu. Setelah data diunggah ke akun OASIS-ku aku langsung bisa mengaksesnya dan mengirimkannya pada pengguna lain secara bersamaan.

Pertama-tama, aku mengirim surel ke semua stasiun berita besar tentang usaha IOI untuk membunuhku, bagaimana mereka *telah* membunuh Daito, dan bagaimana mereka berencana untuk membunuh Art3mis dan Shoto. Aku menyertakan potongan-potongan video yang kuperoleh dari basis data Sixer dalam pesan itu—rekaman kamera video pembunuhan Daito. Aku juga menyertakan salinan memo Sorrento yang dikirim ke dewan eksekutif IOI, yang menyarankan agar mereka menculik Art3mis dan Shoto. Terakhir, aku juga menyertakan rekaman sesi pertemuanku dengan Sorrento, tapi aku menghilangkan bagian ketika dia menyebutkan nama asliku dan mengaburkan foto identitas sekolahku. Aku belum siap mengungkapkan identitas asliku pada dunia. Aku berencana untuk merilis video yang tidak diedit di kemudian hari, setelah seluruh rencanaku berhasil dilaksanakan. Pada saat itu semuanya sudah tak penting lagi.

Aku menghabiskan waktu lima belas menit menyusun surel terakhir, yang kualamatkan ke semua pengguna OASIS. Setelah aku puas dengan kata-kata yang kususun, aku menyimpannya di berkas Draf. Kemudian aku masuk ke Basement Aech.

Saat avatarku muncul di ruang ngobrol, aku melihat Aech, Art3mis, dan Shoto sudah menungguku.

0032

"Z!" Aech berteriak ketika avatarku muncul. "Apa yang terjadi, *man*? Kau ke mana saja? Sudah lebih dari seminggu aku berusaha menghubungimu!"

"Aku juga," imbuh Shoto. "Ke mana kau? Dan bagaimana kau bisa memperoleh data-data dari Sixer?"

"Ceritanya panjang," kataku. "Yang penting dulu." Aku bertaunya pada Shoto dan Art3mis. "Apakah kalian berdua sudah pergi dari rumah?"

Mereka berdua mengangguk.

"Dan kalian masuk jaringan dari lokasi yang aman?"

"Ya," kata Shoto. "Aku di kafe *manga* sekarang."

"Dan aku di bandara Vancouver," kata Art3mis. Setelah berbulan-bulan, ini pertama kalinya aku mendengar suara Art3mis lagi. "Aku masuk dari *booth* OASIS penuh kuman di tempat umum sekarang. Aku kabur dari rumah hanya dengan pakaian yang menempel di tubuhku, kuharap data Sixer yang kaukirim itu asli."

"Itu asli," kataku. "Percayalah padaku."

"Bagaimana kau bisa yakin?" tanya Shoto.

"Karena aku meretas Basis Data Sixer dan mengunduhnya sendiri."

Mereka semua memandanguku tanpa bicara. Aech mengangkat alisnya. "Bagaimana persisnya caramu bisa melakukan semua itu, Z?"

“Aku menggunakan identitas palsu dan menyamar sebagai karyawan kerja paksa untuk menyusup ke kantor pusat perusahaan IOI. Aku berada di sana selama delapan hari. Aku baru saja melarikan diri.”

“Sinting!” bisik Shoto. “Kau serius?”

Aku mengangguk.

“Sobat, keberanianmu tak ada matinya,” kata Aech. “Salam hormat.”

“Terima kasih. Sepertinya.”

“Mari kita berasumsi kau tidak mengibuli kami,” kata Art3mis. “Bagaimana cara karyawan ikatan kerja rendah bisa mendapat akses ke dokumen rahasia Sixer dan memo-memo perusahaan?”

Aku menoleh memandangnya. “Para karyawan ikatan kerja mendapat akses terbatas ke intranet perusahaan melalui sistem hiburan unit-hunian mereka, dari belakang *firewall* IOI. Dari sana, aku bisa menggunakan serangkaian pintu belakang dan celah-celah sistem yang ditinggalkan para programmer aslinya untuk menyusup masuk ke jaringan dan meretas langsung ke basis data pribadi Sixer.”

Shoto memandangu dengan kagum. “Kau melakukan semua itu? Seorang diri?”

“Betul sekali, Tuan.”

“Mereka tidak menangkap dan membunuhmu adalah keajaiban,” kata Art3mis. “Kenapa kau mengambil risiko sebodoh itu?”

“Menurutmu kenapa? Aku berusaha menemukan cara untuk menembus perisai mereka dan sampai ke Gerbang Ketiga.” Aku mengangkat bahu. “Itu satu-satunya rencana yang terpikirkan dalam waktu singkat.”

“Z,” kata Aech, nyengir, “kau anak gila yang nekat.” Dia berjalan menghampiriku dan tos denganku. “Tapi itu sebabnya aku suka padamu, *man!*”

Art3mis cemberut padaku. “Tentu saja, saat kau tahu mereka punya arsip rahasia atas diri kami masing-masing, kau tak tahan untuk tidak mengintipnya, ya?”

“Aku harus melihatnya!” kataku. “Aku harus tahu seberapa banyak yang mereka ketahui tentang diri kita! Kau pasti akan melakukan hal yang sama.”

Art3mis menunjukku. “Tidak, aku takkan melakukannya. Aku menghormati privasi orang lain!”

“Art3mis, tenanglah!” sela Aech. “Kau tahu, dia mungkin sudah menyelamatkan nyawamu.”

Gadis itu tampak mempertimbangkan ucapan Aech. “Baiklah,” katanya. “Lupakan saja.” Tapi aku tahu dia masih kesal.

Aku tidak tahu harus berkata apa padanya, jadi aku terus melanjutkan ceritaku.

“Aku mengirim kalian semua salinan data Sixer yang berhasil kuselundupkan keluar. Sepuluh *zettabyte* seluruhnya. Seharusnya sudah masuk ke ke kotak pesan kalian sekarang.” Aku menunggu sementara mereka memeriksa kotak masuk masing-masing. “Jumlah data yang mereka miliki tentang Halliday tak terbayangkan. Seluruh hidupnya ada di sana. Mereka memiliki wawancara dengan semua orang yang kenal Halliday. Butuh waktu bulanan untuk membaca seluruhnya.”

Aku menunggu beberapa menit, mengamati mata mereka memindai data yang kukirim.

“Wah!” kata Shoto. “Ini luar biasa.” Dia memandangku. “Bagaimana kau bisa kabur dari IOI dengan semua ini?”

“Dengan ekstra hati-hati saat kabur.”

“Aech benar,” kata Art3mis, menggeleng. “Kau sinting sekali.” Dia ragu sedetik, lalu menambahkan. “Terima kasih atas peringatannya, Z. Aku berutang padamu.”

Aku membuka mulut untuk berkata “sama-sama”, tapi tak ada kata-kata yang terucap.

“Ya,” kata Shoto. “Aku juga. Terima kasih.”

“Bukan masalah, teman-teman,” akhirnya itu yang bisa kucapkan.

“Jadi bagaimana?” tanya Aech. “Beri kami kabar buruknya. Berapa lama lagi para Sixer berhasil melewati Gerbang Ketiga?”

“Kalian pasti suka ini,” kataku sambil nyengir. *“Mereka bahkan belum tahu cara membukanya.”*

Art3mis dan Shoto memandangkanku tak percaya. Aech tersenyum lebar, lalu mulai menggoyang-goyangkan kepalanya dan mengangkat kedua tangannya ke atas kepala, seakan sedang bergoyang mengikuti musik *rave* yang tak kudengar. “Oh ya! Ya!” Aech melantun.

“Kau bercanda, kan?” tanya Shoto.

Aku menggeleng.

“Kau *tidak* bercanda?” tanya Art3mis. “Bagaimana mungkin? Sorrento punya Kunci Kristal dan dia tahu di mana gerbangnya. Yang perlu dia lakukan hanya membuka gerbang dan melangkah masuk, ya kan?”

“Itu berlaku untuk dua gerbang pertama,” jawabku. “Tapi Gerbang Ketiga berbeda.” Aku membuka jendela video besar di udara di sampingku. “Coba lihat ini. Ini dari arsip video Sixer. Rekaman usaha mereka untuk membuka gerbang.”

Aku menekan tombol Play. Video itu dibuka dengan avatar Sorrento berdiri di luar pintu gerbang Kastel Anorak. Pintu gerbang kastel, yang tak pernah bisa dimasuki selama bertahun-tahun langsung terbuka ketika Sorrento mendekat, seperti pintu otomatis di supermarket. “Gerbang kastel akan terbuka bagi avatar yang memiliki Kunci Kristal,” aku menjelaskan. “Kalau avatar

tidak punya kunci itu, dia tidak bisa melewati ambang gerbang dan memasuki kastel, walaupun pintunya terbuka.

Kami semua menonton rekaman video Sorrento melewati gerbang kastel dan memasuki serambi berlapis emas yang ada di depannya. Avatar Sorrento berjalan melintasi lantai yang berkilau dan menghampiri pintu kristal besar yang berada di ujung dinding. Ada lubang kunci di bagian tengah pintu, dan tepat di atas lubang kunci, tiga kata tertera di permukaan pintu yang berkilau:

CHARITY, HOPE, FAITH.

Sorrento berjalan maju, memegang Kunci Kristal. Dia memasukkan kunci ke lubangnya lalu memutar kunci itu. Tak terjadi apa-apa.

Sorrento mendongak membaca tiga kata yang tertera di gerbang. "Charity, Hope, Faith," katanya, membacanya dengan lantang. Namun, sama seperti tadi, tak terjadi apa-apa.

Sorrento melepaskan kuncinya, membaca tiga kata tadi sekali lagi, lalu memasukkan kunci dan memutarnya lagi. Masih tak terjadi apa-apa.

Aku mengamati Aech, Art3mis, dan Shoto ketika mereka menonton video. Ketegangan dan keingintahuan berubah menjadi konsentrasi penuh ketika mereka berusaha memecahkan teka-teki di depan mereka. Aku menghentikan video sebentar. "Setiap kali Sorrento masuk, ada tim yang terdiri atas konsultan dan peneliti yang mengamati setiap gerak-geriknya," kataku. "Kau bisa mendengar suara mereka di beberapa potongan video, memberinya usul dan saran melalui saluran komunikasi. Sejauh ini, mereka tidak banyak membantu. Lihat..."

Di video, Sorrento berusaha lagi untuk membuka gerbang. Dia melakukan segalanya persis seperti sebelumnya, bedanya kali ini, saat dia memasukkan Kunci Kristal, dia memutarnya berlawanan arah jarum jam bukan searah jarum jam.

“Mereka sudah mencoba segala cara terkonyol yang bisa kaupikirkan,” kataku. “Sorrento membacakan kata-kata di atas gerbang itu dalam bahasa Latin. Elf. Dan Klingon. Kemudian mereka kebingungan saat membacakan 1 Korintus 13:13, ayat dalam Alkitab yang mengandung kata-kata ‘charity, hope, faith.’ Tampaknya, ‘Charity, Hope, dan Faith’ juga nama-nama tiga santo Katolik yang menjadi martir. Para Sixer berusaha mengaitkan maknanya kepada para santo itu selama beberapa hari terakhir.”

“Tolol,” kata Aech. “Halliday kan ateis.”

“Mereka mulai putus asa sekarang,” kataku. “Sorrento sudah mencoba segalanya, kecuali menyembah gerbang, menari, dan memasukkan jari kelingkingnya ke lubang kunci.”

“Mungkin itu yang akan dia lakukan selanjutnya,” kata Shoto sambil tersenyum.

“*Charity, hope, faith,*” kata Art3mis, mengulang kata-kata itu pelan-pelan. Dia berbalik memandanguku. “Di mana aku pernah mendengarnya ya?”

“Yeah,” kata Aech. “Kata-kata itu *memang* terdengar familier.”

“Aku juga butuh waktu lumayan untuk mengingatnya,” kataku.

Mereka semua memandanguku, menunggu penuh penantian.

“Ucapkan lagi mulai dari kata terakhir,” saranku. “Lebih baik lagi, *nyanyikan* mulai dari belakang.”

Mata Art3mis menyipit. “*Faith, hope, charity,*” katanya. Dia mengulang beberapa kali, wajahnya mulai menunjukkan dia tahu maksudnya. Kemudian dia bernyanyi: “*Faith and hope and charity...*”

Aech melanjutkan bait berikutnya: “*The heart and the brain and the body...*”

"Give you three... as a magic number!" Shoto menyelesaikan lagu itu dengan penuh kemenangan.

"Schoolhouse Rock!" Mereka bertiga berteriak bersama-sama.

"Betul, kan?" kataku. "Aku tahu kalian pasti mengerti. Kalian gerombolan cerdas."

"Three Is a Magic Number,' musik dan lirik oleh Bob Dorrough," kata Art3mis, seakan sedang menarik informasi dari ensiklopedia pikirannya. "Dirilis tahun 1973."

Aku tersenyum padanya. "Aku punya teori. Menurutku ini mungkin cara Halliday memberitahu kita berapa banyak kunci yang diperlukan untuk membuka Gerbang Ketiga."

Art3mis menyeringai, lalu bernyanyi, *"It takes three."*

"No more, no less," lanjut Shoto.

"You don't have to guess," imbuah Aech.

"Three," kataku, *"is the magic number."* Aku mengeluarkan Kunci Kristal dan mengangkatnya. Yang lain juga melakukan hal yang sama. "Kita punya empat kunci. Kalau setidaknya kita bertiga bisa mencapai gerbang, kita bisa membukanya."

"Bagaimana kalau hanya satu dari kita yang bisa memasukinya setelah gerbang itu terbuka?" tanya Art3mis.

"Aku ragu Halliday akan mengaturnya seperti itu," kataku.

"Siapa tahu yang ada di pikiran si gila itu?" tanya Art3mis. "Dia mempermainkan kita sepanjang waktu, dan sekarang dia melakukannya lagi. Kenapa butuh tiga Kunci Kristal untuk membuka gerbang terakhir?"

"Mungkin karena dia mau kita bekerja sama?" kataku.

"Atau dia hanya ingin kontes ini berakhir dengan finale yang dramatis dan akbar," kata Aech. "Coba pikir. Kalau tiga avatar memasuki Gerbang Ketiga pada saat yang sama, itu akan jadi perlombaan untuk melihat siapa yang bisa menyelesaikan tan-

tangan dan menjadi orang pertama yang mendapatkan Easter egg.”

“Halliday itu gila dan sadis,” gumam Art3mis.

“Yeah,” kata Aeche, mengangguk. “Kau betul sekali.”

“Coba lihatnya seperti ini,” kata Shoto. “Kalau Halliday tidak mengatur Gerbang Ketiga butuh tiga kunci untuk bisa dibuka... Sixer mungkin sudah memperoleh Easter egg sekarang.”

“Tapi Sixer memiliki lusinan avatar yang memiliki Kunci Kristal,” kata Aeche. “Mereka bisa membuka gerbangnya sekarang, kalau mereka cukup cerdas untuk tahu bagaimana cara membukanya.”

“Mereka cuma penggemar tanpa keahlian,” kata Art3mis. “Bukan salah mereka tidak hafal luar kepala lirik *Schoolhouse Rock!*. Bagaimana orang-orang bodoh itu bisa sampai sejauh ini?”

“Dengan berbuat curang,” kataku. “Ingat?”

“Oh, ya, benar. Aku selalu lupa.” Dia tersenyum padaku, dan lututku rasanya meleleh.

“Hanya karena Sixer belum membuka gerbang itu tidak berarti mereka takkan menemukan rahasianya suatu hari,” kata Shoto.

Aku mengangguk. “Shoto benar. Cepat atau lambat mereka akan bisa mengaitkannya pada *Schoolhouse Rock!*. Jadi kita tidak bisa membuang-buang waktu lagi.”

“Kalau begitu, apa lagi yang kita tunggu?” kata Shoto penuh semangat. “Kita tahu letak gerbangnya dan bagaimana membukanya! Mari kita lakukan! Dan semoga *gunter* terbaik menang!”

“Kau melupakan sesuatu, Shoto-san,” kata Aeche. “Parzival belum memberitahu kita bagaimana caranya melewati perisai itu, bertempur melawan pasukan Sixer, dan masuk ke kastel.” Dia menoleh kepadaku. “Kau memang punya rencana kan, Z?”

“Tentu saja,” kataku. “Aku sedang menuju bagian itu.” Aku menyapukan tangan kananku, dan muncullah hologram Kastel Anorak dalam bentuk tiga dimensi, mengambang di udara di hadapanku. Bulatan biru transparan yang dihasilkan Bola Osuvox muncul di sekeliling kastel, mengelilingi kastel itu baik di atas dan di bawahnya. Aku menunjuknya. “Perisai ini akan mati dengan sendirinya, pada hari Senin siang tengah hari, sekitar tiga puluh enam jam dari sekarang. Lalu kita akan berjalan memasuki pintu depan kastel.”

“Perisainya akan mati? Dengan sendirinya?” ulang Art3mis. “Klan-klan sudah menghantam perisai itu dengan nuklir selama dua minggu terakhir, bahkan tidak bisa membuatnya lecet sedikit pun. Bagaimana kau bisa membuatnya ‘mati dengan sendirinya’?”

“Aku percaya padamu, Z,” kata Aech. “Tapi sekalipun perisai itu tak ada lagi, kita masih harus menghadapi pasukan tentara terbesar di OASIS untuk sampai ke kastel.” Dia menunjuk hologram, yang memperlihatkan posisi pasukan Sixer di sekeliling kastel, tepat di dalam bola perisai. “Bagaimana dengan orang-orang bodoh ini? Dan tank-tank mereka? Juga pesawat-pesawat tempur?”

“Tentu saja, kita butuh sedikit bantuan,” kataku.

“Banyak bantuan,” ralat Art3mis.

“Dan, siapa tepatnya, yang akan kita yakinkan untuk membantu kita berperang menghadapi seluruh tentara Sixer?” tanya Aech.

“Semua orang,” kataku. “Semua *gunter* yang ada di wilayah itu.” Aku membuka jendela lain, memperlihatkan surel singkat yang kutulis sebelum masuk ke Basement. “Aku akan mengirim pesan ini nanti malam, kepada semua pengguna OASIS.”

Teman-teman sesama *gunter*,

Ini adalah hari yang kelam. Setelah bertahun-tahun berbuat curang, memeras, dan melakukan tipu muslihat, Sixer akhirnya berhasil menemukan jalan dengan cara licik untuk memasuki Gerbang Ketiga.

Sebagaimana yang sudah kalian ketahui, IOI membarikade Kastel Anorak dalam upaya mereka mencegah ada orang lain yang bisa memperoleh Easter egg. Kita juga mengetahui bahwa mereka menggunakan cara-cara ilegal untuk mengungkap identitas para *gunter* yang mereka anggap sebagai ancaman, dengan niat untuk menculik dan membunuh mereka.

Kalau para *gunter* di seluruh dunia tidak menggabungkan kekuatan untuk menghentikan para Sixer, mereka akan memperoleh Easter egg itu dan memenangkan kontes. Selanjutnya OASIS akan jatuh ke tangan kekuasaan imperialis IOI.

Sekaranglah waktunya. Serangan kita terhadap tentara Sixer akan dimulai besok siang tepat tengah hari, waktu OST.

Bergabunglah bersama kami!

Salam,

Aech, Art3mis, Parzival, dan Shoto

“*Tipu muslihat?*” kata Art3mis setelah selesai membacanya.
“Kau pakai tesaurus waktu menulisnya?”

“Aku kan berusaha membuatnya terdengar hebat,” kataku.
“Resmi.”

“Aku suka, Z,” kata Aech. “Surat ini membuat darah mendidih.”
“Terima kasih, Aech.”

“Jadi, ini? Ini rencanamu?” kata Art3mis. “Mengirim spam ke seluruh OASIS, untuk meminta tolong?”

“Kurang-lebih, ya. Itu rencananya.”

“Dan kau sungguh-sungguh berpikir semua orang akan da-

tang dan membantu kita melawan Sixer?” katanya. “Hanya karena mereka ingin melakukannya?”

“Ya,” kataku. “Menurutku begitu.”

Aech mengangguk. “Dia benar. Tak seorang pun mau Sixer memenangkan kontes ini. Dan mereka jelas tidak mau IOI memperoleh kendali atas OASIS. Orang-orang akan mengambil kesempatan untuk membantu menjatuhkan Sixer. Dan siapa *gunter* yang akan melewatkan kesempatan untuk ikut serta dalam pertempuran epik yang bakal tercatat dalam sejarah dunia?”

“Tapi bukankah klan-klan berpikir kita hanya berusaha memanipulasi mereka?” tanya Shoto. “Agar hanya *kita* yang bisa mencapai gerbang itu?”

“Tentu saja mereka bakal berpikir seperti itu,” kataku. “Tapi kebanyakan mereka sudah menyerah. Semua orang tahu akhir Perburuan sudah di depan mata. Apakah menurutmu mereka lebih suka melihat kita memenangkan kontes, daripada Sorrento dan pasukan Sixer-nya?”

Art3mis memikirkannya sejenak. “Kau benar. Surel itu mungkin bisa berhasil.”

“Z,” kata Aech, menepuk punggungku, “kau penjahat mahagenius! Saat surel itu tersebar, media bakal heboh! Kabar akan tersiar seperti kebakaran hutan. Pada jam ini besok, semua avatar di OASIS akan menuju Chthonia.”

“Semoga begitu,” kataku.

“Oh, mereka akan muncul,” kata Art3mis. “Tapi berapa banyak yang akan ikutan bertempur, setelah mereka melihat apa yang mereka hadapi? Kebanyakan mereka mungkin hanya akan duduk-duduk sambil makan popcorn menonton kita dihajar habis-habisan.”

“Itu jelas suatu kemungkinan,” kataku. “Tapi klan-klan pasti akan membantu kita. Tak ada ruginya bagi mereka. Dan kita

tidak perlu mengalahkan seluruh pasukan Sixer. Kita hanya perlu mencari jalan masuk, ke kastel, dan sampai ke gerbang.”

“Kita *bertiga* harus sampai ke gerbang, kata Aech. “Kalau hanya ada satu atau dua orang dari kita yang berhasil masuk, kita mam-pus.”

“Tepat sekali,” kataku. “Jadi kita harus berusaha sangat keras agar tidak terbunuh.”

Art3mis dan Aech tertawa gugup. Shoto menggeleng. “Seandainya kita bisa membuka gerbang, kita masih harus menghadapi tantangan di dalam gerbang itu,” katanya. “Pasti jauh lebih sulit daripada dua gerbang sebelumnya.”

“Soal apa yang ada di balik gerbang itu, nanti kita pikirkan,” kataku. “Setelah kita berhasil mencapainya.”

“Baiklah,” kata Shoto. “Mari kita lakukan.”

“Jadi, kalian berdua setuju dengan ide ini?” tanya Art3mis.

“Kau punya ide lebih baik, *sis*?” tanya Aech.

Dia mengangkat bahu. “Tidak. Tidak juga.”

“Baiklah, kalau begitu,” kata Aech. “Beres sudah.”

Aku menutup surelku. “Aku akan mengirimkan surel ini kepada kalian semua,” kataku. “Mulailah mengirimkannya malam ini, pada semua orang yang ada di daftar kontak kalian. Pasang di blog-blog kalian. Siarkan di saluran POV. Kita punya waktu tiga puluh enam jam untuk menyebarkan berita ini. Mestinya ada cukup waktu bagi semua orang untuk bersiap-siap membawa avatar mereka ke Chthonia.”

“Saat Sixer mendapat kabar ini, mereka akan mulai menyiapkan serangan,” kata Art3mis. “Mereka akan habis-habisan.”

“Mereka mungkin akan menertawakan ide ini,” kataku. “Mereka pikir perisai mereka tidak bisa ditembus.”

“*Memang*,” kata Art3mis. “Jadi kuharap kau benar tentang bisa mematakannya.”

“Jangan kuatir.”

“Kenapa aku harus kuatir?” bentak Art3mis. “Mungkin kau lupa, tapi aku tak punya rumah dan dalam pelarian sekarang! Aku sekarang masuk ke OASIS melalui terminal umum di bandara, dan membayarnya per menit. Aku tidak bisa berperang dari sini, apalagi berusaha melewati Gerbang Ketiga. Dan aku tidak punya tempat yang bisa kutuju.”

Shoto mengangguk. “Aku juga tidak bisa berada di sini. Aku berada di kafe *manga* di tempat umum di Osaka. Aku tidak punya privasi. Dan kurasa tidak aman bagiku berada di sini kalau agen-agen Sixer mencariku.”

Art3mis memandangu. “Ada saran?”

“Aku juga tidak suka mengatakan ini pada kalian, tapi aku juga tidak punya rumah dan masuk dari terminal sewaan saat ini,” kataku. “Aku bersembunyi dari para Sixer selama lebih dari setahun, ingat?”

“Aku punya RV⁹,” kata Aech. “Kalian semua bisa tinggal bersamaku. Tapi kurasa aku tidak bisa ke Columbus, Vancouver, dan Jepang dalam waktu tiga puluh enam jam.”

“Kurasa aku mungkin bisa membantu kalian,” kata suara dengan nada berat.

Kami semua terlonjak dan menoleh melihat avatar lelaki, jangkung, beruban, muncul tepat di belakang kami. Og yang Hebat dan Perkasa. Avatar Ogden Morrow. Dan dia tidak muncul perlahan-lahan, seperti avatar normal yang masuk ke ruang ngobrol. Dia mendadak muncul, seakan dia sudah berada di sana sejak tadi dan baru memutuskan untuk menunjukkan diri.

“Apakah kalian pernah ke Oregon?” tanyanya. “Kota yang indah pada musim dingin tahun ini.”

⁹RV (Recreational Vehicle)= Mobil Rumah

Kami semua terenyak diam memandang Ogden Morrow.

“Bagaimana kau bisa masuk kemari?” tanya Aech akhirnya, setelah mulutnya sudah berhenti menganga. “Ini ruang ngobrol pribadi.”

“Ya, aku tahu,” kata Morrow, terlihat malu. “Dengan menyesal aku harus menyampaikan bahwa aku sudah menguping percakapan kalian berempat selama beberapa waktu. Aku harap kalian menerima permintaan maafku yang tulus karena telah melanggar privasi kalian. Aku melakukannya atas dasar niat baik, aku berjanji pada kalian.”

“Dengan segala hormat, Sir,” kata Art3mis. “Kau tidak menjawab pertanyaannya. Bagaimana kau bisa mendapat akses masuk tempat ini tanpa undangan? Dan kau bisa berada di sini tanpa sepengetahuan kami?”

“Maafkan aku,” katanya. “Aku bisa mengerti ini mungkin membuatmu cemas. Tapi kau tidak perlu kuatir. Avatarku punya banyak kekuatan unik, termasuk masuk ke ruang-ruang ngobrol pribadi tanpa diundang.” Ketika Morrow bicara, dia berjalan ke salah satu rak buku Aech dan mulai melihat-lihat buku-buku panduan permainan *role-playing* kuno. “Sebelum peluncuran awal OASIS, saat Jim dan aku menciptakan avatar kami, kami memberi diri kami akses *superuser* ke seluruh bagian dalam simulasi. Selain hidup abadi dan tak terkalahkan, avatar kami bisa pergi

ke mana saja dan bisa melakukan apa saja. Setelah Anorak tiada, avatarku adalah satu-satunya yang memiliki kekuatan-kekuatan ini.” Dia berbalik memandang kami berempat. “Tak ada orang lain yang punya kemampuan untuk menguping percakapan kalian. Terutama Sixer. Protokol ruang ngobrol OASIS sangat aman, aku jamin.” Dia tertawa kecil. “Kehadiranku di sini adalah perkecualian.”

“Dia yang menjatuhkan tumpukan komik itu!” Aku berkata pada Aech. “Setelah pertemuan pertama kita di sini, ingat? Sudah kubilang itu bukan kerusakan pada peranti lunak.”

Og mengangguk dan mengangkat bahu menunjukkan bahwa memang dia dalangnya. “Itu aku. Kadang-kadang aku ceroboh.”

Ada keheningan singkat, pada saat itu aku memberanikan diri untuk bicara langsung pada Morrow. “Mr. Morrow...,” kataku.

“Tolong,” kata Morrow, mengangkat tangannya. “Panggil aku Og.”

“Baiklah,” kataku, tertawa gugup. Bahkan dalam kondisi sekarang ini, aku terpesona melihatnya. Aku tak percaya aku benar-benar bicara dengan *Ogden Morrow*. “Og. Maukah kau memberitahu kami *kenapa* kau menguping percakapan kami?”

“Karena aku mau membantu kalian,” jawabnya. “Dan dari yang kudengar beberapa saat lalu, kedengarannya kalian semua bisa menggunakan bantuanku.” Kami semua saling bertukar pandang gelisah, dan Og tampaknya merasakan keraguan kami. “Tolong, jangan salah paham,” lanjutnya. “Aku takkan memberi kalian petunjuk apa pun, atau memberi kalian informasi untuk membantu mendapatkan Easter egg. Itu hanya akan merusak semua kesenangannya, kan?” Dia kembali berjalan mendekati kami, dan suaranya berubah serius. “Sebelum Jim meninggal, aku berjanji padanya, bahwa dalam ketiadaannya, aku akan melaku-

kan segala yang bisa kulakukan untuk melindungi semangat dan integritas kontesnya. Itu sebabnya aku ada di sini.”

“Tapi, Sir—Og,” kataku. “Dalam autobiografimu, kau menulis bahwa kau dan James Halliday tidak saling bicara selama sepuluh tahun terakhir hidupnya.”

Morrow tersenyum geli. “Ayolah, Nak,” katanya. “Kau tidak bisa memercayai segala yang kaubaca.” Dia tertawa. “Sebenarnya, pernyataan itu ada benarnya. Aku tidak bicara dengan Jim selama sepuluh tahun terakhir hidupnya. Kami bicara lagi beberapa minggu sebelum dia meninggal.” Og terdiam, seakan berusaha menggali kenangan. “Pada saat itu, aku bahkan tidak tahu dia sakit. Dia tiba-tiba meneleponku, dan kami bertemu di ruang ngobrol pribadi, mirip seperti tempat ini. Lalu dia memberitahuku tentang penyakitnya, kontes, dan apa yang dia rencanakan. Dia khawatir masih ada beberapa *bug* di gerbang-gerbangnya. Atau kemungkinan timbulnya masalah-masalah setelah dia tiada, yang membuat kontes ini tidak berlangsung sebagaimana yang dia inginkan.”

“Maksudmu seperti para Sixer?” tanya Shoto.

“Tepat sekali,” kata Og. “Seperti Sixer. Jadi Jim memintaku memantau kontes, dan campur tangan jika memang diperlukan.” Dia menggaruk janggutnya. “Sejujurnya, aku tak terlalu menginginkan tanggung jawab ini. Tapi itu keinginan terakhir sahabat terbaikku, jadi aku setuju. Dan selama enam tahun terakhir, aku mengamati dari jauh. Walaupun para Sixer telah melakukan segala yang bisa mereka lakukan untuk menghalangi kalian, entah bagaimana kalian berempat tetap bertahan. Tapi sekarang, setelah mendengar kalian menggambarkan keadaan kalian sekarang, menurutku sudah saatnya aku mengambil tindakan, untuk mempertahankan integritas permainan Jim.”

Art3mis, Shoto, Aech, dan aku saling memandang takjub, seakan kami saling mencari kepastian dari satu sama lain bahwa ini benar-benar terjadi.

“Aku ingin menawari kalian berempat tempat berlindung di rumahku di Oregon,” kata Og. “Dari sini, kalian akan bisa melaksanakan rencana kalian dan menyelesaikan pencarian dalam keadaan aman, tanpa perlu menguatirkan agen-agen Sixer melacak keberadaan kalian dan menerobos masuk. Aku bisa menyediakan peralatan tercanggih untuk masuk OASIS bagi kalian satu per satu, koneksi serat optik, dan segala yang mungkin kalian butuhkan.”

Suasana kembali hening dalam takjub. “Terima kasih, Sir!” kataku akhirnya, menahan diri untuk tidak berlutut dan membungkuk penuh hormat berulang-ulang.

“Paling tidak, hanya ini yang bisa kulakukan.”

“Itu tawaran yang luar biasa baik, Mr. Morrow,” kata Shoto. “Tapi aku tinggal di Jepang.”

“Aku tahu, Shoto,” kata Og. “Aku sudah mengatur jet pribadi untukmu. Sekarang sudah menantimu di bandara Osaka. Kirimiku lokasimu saat ini, aku akan mengatur limusin untuk menjemputmu dan membawamu ke landasan pesawat.”

Shoto kehilangan kata-kata selama sedetik; kemudian dia membungkuk dalam-dalam. “*Arigato*, Morrow-san.”

“Tak masalah, Nak.” Dia menoleh memandang Art3mis. “Kau saat ini berada di bandara Vancouver? Aku juga sudah mengatur perjalananmu. Ada sopir yang saat ini menunggumu di area pengambilan bagasi, memegang papan nama “Benatar”. Dia akan mengantarmu ke pesawat yang kupesan untukmu.

Selama sedetik kupikir Art3mis bakalan membungkuk juga. Namun, dia berlari dan memeluk Og erat-erat. “Terima kasih, Og,” katanya. “Terima kasih, terima kasih, terima kasih!”

“Sama-sama, Nak,” katanya sambil tertawa malu. Ketika akhirnya Art3mis melepaskan pelukannya, Og beralih memandangku dan Aech. “Aech, kudengar kau punya kendaraan, dan saat ini kau berada di sekitar Pittsburgh?” Aech mengangguk. “Kalau kau tidak keberatan menyeting ke Columbus untuk menjemput sahabatmu Parzival, aku akan mengatur pesawat menjemput kalian berdua di bandara Columbus. Itu pun, jika kalian, anak-anak cowok, tidak keberatan berbagi tumpangan?”

“Tidak, kedengarannya sempurna,” kata Aech, melirikku. “Terima kasih, Og.”

“Ya, terima kasih,” ulangku. “Kau penyelamat kami.”

“Kuharap begitu.” Dia tersenyum murung, lalu berkata pada kami semua. “Semoga perjalanan kalian aman. Kita akan segera bertemu.” Kemudian dia lenyap, sama cepat dengan kemunculannya.

“Wah, ini kejutan hebat,” kataku, menoleh memandang Aech. “Art3mis dan Shoto dapat limusin, dan aku harus menumpang ke bandara bersamamu? Dengan RV rongsokan?”

“Bukan rongsokan, ya,” kata Aech sembari tertawa. “Dan kau bisa naik taksi sendiri, brengsek.”

“Ini akan jadi menarik,” kataku, melirik cepat ke arah Art3mis. “Kita berempat akhirnya akan bertemu langsung.”

“Ini akan jadi kehormatan bagiku,” kata Shoto. “Aku menantikannya.”

“Yeah,” kata Art3mis, matanya memandang mataku lekat-lekat. “Aku tidak sabar.”

...

Setelah Shoto dan Art3mis keluar dari jaringan, aku memberitahu Aech lokasi keberadaanku. “Aku ada di Plug. Telepon aku saat kau sampai, dan aku akan menemuimu di luar.”

“Baiklah,” katanya. “Dengar, aku harus memberitahumu dulu. Aku sama sekali tidak mirip avatarku.”

“Memangnya kenapa? Memangnya ada yang mirip? Aslinya aku tidak sejangkung ini. Atau berotot. Dan hidungku lebih besar...”

“Aku hanya memperingatkanmu. Bertemu denganku mungkin... bisa mengejutkan bagimu.”

“Oke. Kenapa tidak kau beritahu saja seperti apa rupamu sekarang?”

“Aku sudah di jalan,” katanya, mengabaikan pertanyaanku. “Kita akan bertemu beberapa jam lagi, oke?”

“Oke. Hati-hati di jalan, *amigo*.”

Walaupun aku bilang begitu pada Aech, tahu bahwa aku akan bertemu langsung dengannya setelah bersahabat selama bertahun-tahun membuatku gelisah lebih daripada yang kuakui padanya. Namun, kegelisahan itu tak ada apa-apanya dibandingkan dengan keresahan yang sudah menumpuk dalam diriku ketika membayangkan akan bertemu Art3mis setelah kami tiba di Oregon. Membayangkan momen pertemuan kami membuat perasaanku campur aduk antara tidak sabar dan ketakutan setengah mati. Seperti apa Art3mis aslinya? Apakah foto yang kulihat di arsipnya itu foto palsu? Apakah aku masih punya kesempatan untuk bisa bersamanya?

Dengan usaha yang sangat keras, aku berhasil menyingkirkan Art3mis dari pikiranku dengan memaksa diriku memusatkan perhatian pada pertempuran yang ada di depan mata.

Setelah aku keluar dari Basement Aech, aku mengirim surel “Panggilan Bantuan” sebagai pengumuman global kepada seluruh pengguna OASIS. Aku tahu surel-surel ini kebanyakan akan ditahan filter spam, aku juga mempostingnya di setiap forum

pesan *gunter*. Kemudian aku membuat video pendek merekam avatarku membaca surat itu keras-keras dan menyetelnya terus-menerus tanpa putus di saluran POV-ku.

Kabar tersiar cepat. Dalam satu jam, rencana kami untuk menyerang Kastel Anorak sudah menjadi berita utama di setiap saluran berita, ditambah dengan kepala berita seperti *GUNTER MENYATAKAN PERANG TERBUKA TERHADAP SIXER* dan *GUNTER-GUNTER TOP MENUDUH IOI MELAKUKAN PENCULIKAN DAN PEMBUNUHAN* dan *APAKAH PERBURUAN EASTER EGG AKHIRNYA SELESAI?*

Beberapa saluran berita sudah menyiarkan video pembunuhan Daito yang kukirim pada mereka, bersama dengan memo dari Sorrento, yang menyebut bahwa semua itu dikirim oleh anonim. Sejauh ini, IOI menolak memberi komentar atas kedua tuduhan tersebut. Pada saat ini, Sorrento pasti tahu entah bagaimana caranya aku berhasil mengakses basis data pribadi Sixer. Aku berharap bisa melihat wajahnya saat dia tahu bagaimana aku berhasil melakukannya—bahwa aku menghabiskan sepanjang minggu hanya beberapa lantai di bawah kantornya.

Selama beberapa jam berikutnya aku melengkapi avatarku dan menyiapkan mental untuk menghadapi apa yang akan terjadi selanjutnya. Saat aku tak bisa menahan kantuk lagi, aku memutuskan untuk tidur sebentar sambil menunggu kedatangan Aech. Aku mematikan fitur *logout* otomatis di akunku, kemudian tertidur di kursi haptik dengan jaket baruku sebagai selimut, sementara tanganku menggenggam pistol yang kubeli sebelumnya.

...

Aku terbangun tidak lama kemudian setelah mendengar nada dering dari Aech. Dia menelepon untuk memberitahu bahwa dia

sudah tiba di luar. Aku beranjak dari peralatanku, mengumpulkan barang-barangku, dan mengembalikan perlengkapan sewaan di meja depan. Saat aku melangkah ke jalan, malam telah tiba. Udara yang dingin membeku menghantamku seperti kena siram air es.

RV mungil Aech hanya beberapa meter jauhnya, diparkir di pinggir jalan. SunRider berwarna cokelat, yang panjangnya sekitar tujuh meter, dan usia mobil itu setidaknya sudah dua puluh tahun. Sel surya menutupi atap RV serta sebagian besar badan RV, ditambah dengan karat di beberapa bagian. Jendela-jendelanya dicat hitam, jadi aku tidak bisa melihat bagian dalamnya.

Aku menghela napas panjang dan melintasi trotoar yang tertutup salju, merasakan perpaduan aneh rasa takut dan penasaran. Ketika aku mendekati RV, pintu tengah di sisi kanan RV menggeser terbuka dan ada tangga pendek yang turun ke aspal. Aku melangkah masuk dan pintu tertutup di belakangku. Aku berada di dapur mungil RV tersebut. Ruangan itu gelap, hanya ada cahaya dari deretan lampu di lantai RV yang berkarpet. Di sebelah kiri, aku melihat kamar tidur kecil di bagian belakang, letaknya di loteng di atas kompartemen baterai RV. Aku berbalik dan berjalan perlahan-lahan melewati dapur yang gelap, lalu menarik tirai manik-manik yang menutupi jalan menuju setir.

Seorang gadis gemuk keturunan Afrika-Amerika duduk di kursi pengemudi RV, memegang setir erat-erat dan memandang ke depan. Umurnya kira-kira sepanatar denganku, dengan rambut pendek bergaya aneh dan kulitnya yang cokelat memantulkan cahaya yang berwarna-warni dari pantulan petunjuk di dasbor. Dia mengenakan kaus *vintage* konser *Rush 2112*, dan angka itu tertera di bagian dadanya yang besar. Dia juga mengenakan celana jins hitam pudar dan sepatu bot perang bertatah. Dia tampak menggigil, meskipun di dalam RV ini nyaman dan hangat.

Aku hanya berdiri terpaku, memandang gadis itu dalam keheningan, menunggunya untuk menyadari keberadaanku. Pada akhirnya, dia menoleh dan tersenyum padaku, dan aku langsung mengenali senyum itu. Senyum itu berupa seringai seperti kucing Cheshire yang pernah kulihat ribuan kali, di wajah avatar Aech, selama malam-malam panjang yang kami habiskan bersama di OASIS, saling menceritakan lelucon konyol dan menonton film-film jelek. Bukan hanya senyumnya yang tampak familier, aku juga mengenali sepasang mata dan garis wajahnya. Tak ada keraguan di benakku. Gadis yang duduk di depanku adalah sahabat karibku, Aech.

Gelombang perasaan membanjiriku. Keterkejutan membuatku merasa dikhianati. Bagaimana cowok—*cewek*—ini bisa membohongiku selama bertahun-tahun? Aku merasa wajahku tersipu malu ketika mengingat semua cerita intim remaja cowok yang kuceritakan pada Aech. Orang yang kupercayai sepenuhnya. Orang yang kupikir kukenal baik.

Saat aku tidak mengatakan apa-apa, kepala gadis itu menunduk memandang sepatu botnya dan terus menunduk. Aku duduk terpaku di kursi penumpang, masih memandangnya, tak tahu harus berkata apa. Dia sesekali melirik ke arahku, lalu menoleh memandang ke arah lain dengan gelisah. Dia masih gemetar.

Segala amarah atau pengkhianatan yang kurasakan langsung lenyap.

Aku tak bisa menahan diri. Aku tertawa terbahak-bahak. Tidak ada hinaan dalam tawaku, dan aku tahu dia juga mengetahuinya, karena kedua bahunya tampak tidak lagi terlalu tegang dan dia mengembuskan napas lega. Kemudian dia juga mulai tertawa. Separo tertawa dan separo menangis.

“Hei, Aech,” kataku, setelah tawa kami reda. “Apa kabar?”

“Baik, Z,” katanya. “Semuanya cerah ceria.” Suaranya juga familiar. Hanya saja tidak dalam seperti suara pria ketika daring. Selama ini dia menggunakan aplikasi suara untuk menyamarkannya.

“Well,” kataku. “Lihatlah kita. Di sini.”

“Yeah,” jawab Aech. “Di sini.”

Kesunyian yang canggung segera pudar. Aku ragu sejenak, tak tahu harus berbuat apa. Kemudian aku mengikuti naluriku, melintasi ruang sempit di antara kami dan merangkulnya. “Senang bisa bertemu langsung denganmu, teman lama,” kataku. “Terima kasih sudah datang menjemputku.”

Dia balas memelukku. “Senang bertemu denganmu juga,” katanya. Dan aku tahu dia bersungguh-sungguh dengan ucapannya.

Aku melepaskan pelukanku dan menjauh. “Ya ampun, Aech,” kataku, tersenyum. “Aku tahu kau menyembunyikan sesuatu. Tapi aku tak pernah membayangkan...”

“Apa?” tanyanya, agak defensif. “Kau tak pernah membayangkan apa?”

“Membayangkan Aech yang terkenal, ternama di kalangan *gunter*, paling ditakuti dan kejam di arena pertarungan OASIS, pada kenyataannya adalah...”

“Cewek hitam gendut?”

“Aku tadinya mau bilang ‘wanita muda keturunan Afrika Amerika.’”

Ekspresinya berubah murung. “Ada alasan kenapa aku tak pernah memberitahumu.”

“Dan aku yakin alasannya adalah alasan yang baik,” kataku. “Tapi ini sama sekali bukan masalah.”

“Tidak masalah?”

“Tentu saja tidak. Kau sahabat baikku, Aech. *Satu-satunya* temanku, sejujurnya.”

“Tapi, aku masih mau memberi penjelasan.”

“Oke. Tapi bisakah kita melakukannya saat kita sudah terbang?” kataku. “Perjalanan kita masih jauh. Dan aku akan merasa lebih aman setelah kita meninggalkan kota ini.”

“Kita segera berangkat, *amigo*,” katanya, dan RV itu bergerak maju.

...

Aech mengikuti arahan Og menuju hanggar pribadi di depan bandara Columbus, di sana pesawat jet kecil yang mewah menunggu kami. Og sudah mengatur agar RV milik Aech disimpan di hanggar di dekat sana, tapi RV itu sudah menjadi rumah Aech selama bertahun-tahun, dan aku bisa melihat kegelisahan Aech meninggalkan RV itu.

Kami berdua memandang pesawat jet itu dengan takjub ketika mendekatinya. Tentu saja, aku pernah melihat pesawat terbang di angkasa, tapi tak pernah melihatnya secara dekat dan di depan mata seperti ini. Hanya orang-orang kaya yang bisa terbang dengan pesawat jet pribadi. Og bisa dengan mudah memesan tiga pesawat jet berbeda untuk menjemput kami menunjukkan betapa dia pasti mahakaya.

Jet itu sepenuhnya otomatis, jadi tak ada kru di dalamnya. Kami hanya berdua. Suara tenang pilot otomatis menyambut kedatangan kami, yang meminta kami untuk memasang sabuk pengaman dan bersiap terbang. Dalam hitungan menit kami sudah berada di udara.

Ini kali pertama kami terbang sungguhan, dan kami menghabiskan sejam pertama penerbangan dengan memandang ke luar jendela, terkagum-kagum melihat pemandangan saat kami terbang ke arah barat di ketinggian sepuluh ribu kaki, dalam per-

jalanan ke Oregon. Akhirnya, setelah hal-hal sepele itu sudah tak lagi membuat kami terpukau, aku bisa melihat Aech siap bicara.

“Oke, Aech,” kataku. “Ceritakan kisahmu.”

Dia memamerkan senyum Cheshire-nya lalu menghela napas dalam-dalam. “Semua ini awalnya ide ibuku,” katanya. Dia menceritakan versi singkat hidupnya. Nama aslinya adalah Helen Harris, dan umurnya hanya beberapa bulan lebih tua daripada umurku. Dia dibesarkan di Atlanta oleh ibunya seorang diri. Ayahnya meninggal di Afghanistan saat dia masih bayi. Ibunya, Marie, bekerja dari rumah, di pusat pemrosesan data daring. Menurut pendapat Marie, OASIS adalah hal terbaik bagi wanita dan orang kulit berwarna. Sejak awal, Marie menggunakan avatar pria kulit putih dalam menjalankan semua urusan pekerjaan daringnya, karena hal itu memberi perbedaan bagaimana dia diperlakukan dan dia bisa mendapat peluang-peluang lebih baik.

Ketika Aech pertama kali mendaftar ke OASIS, dia mengikuti saran ibunya dan menciptakan avatar pria Kaukasia. “H” alias “Aech” adalah nama panggilan yang diberikan ibunya pada Helen sejak masih bayi, jadi dia memutuskan untuk menggunakan nama itu sebagai persona daringnya. Beberapa tahun kemudian, ketika dia mulai masuk sekolah daring, ibunya bohong tentang ras dan jenis kelamin putrinya dalam data pendaftaran. Aech diminta memberikan foto untuk profil sekolahnya, dan dia memberikan foto wajah avatar lelakinya yang diubah agar tampak seperti foto manusia asli, yang dibuat dari fitur-fitur wajahnya sendiri.

Aech memberitahuku bahwa dia belum pernah bicara lagi dengan ibunya sejak meninggalkan rumah pada ulang tahunnya yang kedelapan belas. Pada hari itu Aech memberitahu ibunya tentang orientasi seksualnya. Pada mulanya, ibunya tidak mau

percaya bahwa putrinya lesbian. Namun, Helen mengungkapkan bahwa dia sudah berpacaran dengan gadis yang ditemuinya secara daring selama hampir setahun.

Ketika Aech menjelaskan semua ini, aku tahu dia memperhatikan reaksiku. Aku sebenarnya tidak terlalu kaget tentang ini. Selama bertahun-tahun, aku dan Aech sering mengobrol tentang kesukaan kami terhadap wanita dalam berbagai kesempatan. Aku sebenarnya lega saat tahu Aech tidak menipuku, setidaknya untuk urusan itu.

“Bagaimana reaksi ibumu saat dia tahu kau punya pacar perempuan?” tanyaku.

“Ternyata ibuku punya prasangka kebencian sendiri yang tertanam dalam dirinya,” kata Aech. “Dia mengusirku dari rumah dan dia bilang dia tak pernah mau bertemu denganku lagi. Aku jadi gelandangan selama beberapa waktu. Aku tinggal di rumah-rumah penampungan. Tapi pada akhirnya, aku berhasil memperoleh cukup penghasilan dalam arena pertarungan di OASIS untuk membeli RV, dan aku tinggal di sana sejak itu. Aku biasanya berhenti berpindah tempat saat baterai RV perlu diisi.”

Ketika kami terus mengobrol, berusaha saling mengenal lebih lanjut, aku sadar bahwa kami *sudah* kenal akrab. Kami sudah saling mengenal selama bertahun-tahun, persahabatan kami sangat karib. Kami terkoneksi pada tingkat batiniah. Aku memahaminya, memercayainya, dan menyayangnya sebagai sahabat baik. Tak ada yang berubah, atau bisa berubah karena hal-hal remeh seperti jenis kelamin, warna kulit, atau orientasi seksual.

Sisa penerbangan berlalu dalam sekejap mata. Aku dan Aech dengan cepat kembali ke ritme kebiasaan kami, dan tak lama kemudian kami seperti sedang berada di Basement, saling mengejek karena permainan Quake atau Joust. Segala ketakutanku

tentang berubahnya persahabatan kami dalam dunia nyata pupus sudah pada saat pesawat jet mendarat di landasan pribadi Og di Oregon.

Kami terbang ke arah barat selama perjalanan, beberapa jam sebelum matahari terbit, sehingga masih gelap ketika kami mendarat. Aku dan Aech sama-sama terpana ketika melangkah turun dari pesawat, memandang keajaiban di sekeliling kami. Bahkan dalam cahaya bulan yang samar, pemandangan begitu memukau. Siluet-siluet pegunungan Wallowa yang gelap mengelilingi kami dari berbagai sisi. Lampu-lampu landasan berwarna biru berderet di sepanjang lembah di belakang kami, melukiskan landasan pesawat pribadi milik Og. Tepat di depan kami, terdapat tangga batu curam di ujung landasan yang mengarah ke *mansion* besar penuh cahaya yang dibangun di daratan tinggi di dekat dasar pegunungan. Beberapa air terjun tampak di kejauhan, menumpahkan air dari puncak-puncaknya di belakang *mansion* milik Morrow.

“Ini tampak seperti Rivendell,” kata Aech, mengucapkan kata-kata yang hendak kuucapkan juga.

Aku mengangguk. “Ini memang persis seperti Rivendell di film-film *The Lord of the Rings*,” kataku, masih mendongak memandang seluruhnya dengan penuh kekaguman. “Istri Og penggemar berat Tolkien, ingat? Dia membangun tempat ini untuknya.”

Kami mendengar dengungan elektrik di belakang kami ketika tangga pesawat jet tertarik masuk dan pintu pesawat tertutup. Mesinnya kembali menyala dan jetnya berputar, bersiap-siap terbang lagi. Kami berdiri dan memandang pesawat itu kembali melayang ke angkasa yang cerah penuh bintang. Kemudian kami berbalik dan menaiki tangga menuju rumah. Saat kami tiba di anak tangga teratas, Ogden Morrow sudah menunggu kami.

“Selamat datang, teman-temanku!” seru Og, merentangkan kedua tangannya menyambut kami. Dia memakai jubah mandi bermotif petak-petak dan sandal kelinci. “Selamat datang ke rumahku!”

“Terima kasih, Sir,” kata Aech. “Terima kasih telah mengundang kami kemari.”

“Ah, kau pasti Aech,” jawabnya, sambil menangkap tangan Aech. Jika Og memang terkejut melihat penampilan Helen, Og jelas tidak menunjukkannya. “Aku mengenali suaramu.” Dia mengedipkan matanya pada Helen, lalu memeluknya erat-erat. Kemudian dia memandangkan dan memelukku juga. “Dan kau pasti Wade—maksudku, Parzival! Selamat datang! Selamat datang! Benar-benar kehormatan besar bisa bertemu kalian berdua!”

“Kami yang merasa terhormat,” kataku. “Kami sungguh-sungguh berterima kasih padamu karena telah membantu kami.”

“Kau sudah cukup berterima kasih, jadi hentikan!” katanya. Og berbalik dan membawa kami melintasi taman hijau yang luas, menuju rumahnya yang besar. “Kalian tidak tahu betapa nikmatnya kedatangan tamu-tamu. Sedih untuk mengatakannya, tapi aku sendirian di sini sejak kematian Kira.” Dia terdiam se-saat; lalu tertawa. “Sendirian, tapi bersama para koki, pembantu, pengurus taman, tentu saja. Tapi mereka juga tinggal di sini, jadi mereka tidak bisa dihitung sebagai tamu.”

Aku maupun Aech tidak tahu harus menjawab apa, jadi kami terus tersenyum dan mengangguk. Pada akhirnya, aku memberanikan diri untuk bicara. “Apakah yang lain sudah datang? Shoto dan Art3mis?”

Sesuatu tentang caraku menyebut “Art3mis” membuat Morrow tergelak, lantang dan panjang. Setelah beberapa detik, aku sadar bahwa Aech juga menertawaku.

“Apa?” kataku. “Apa yang lucu?”

“Ya,” kata Og, tersenyum geli. “Art3mis yang tiba pertama kali, beberapa jam lalu, dan pesawat Shoto tiba di sini sekitar tiga puluh menit sebelum kalian tiba.”

“Apakah kami akan bertemu mereka sekarang?” tanyaku, tanpa mampu menyembunyikan kegelisahanku.

Og menggeleng. “Art3mis merasa bertemu dengan kalian berdua akan menjadi gangguan yang tak diperlukan. Dia ingin menunggu hingga setelah ‘peristiwa akbar’. Dan Shoto tampaknya sependapat.” Dia memperhatikanku sesaat. “Mungkin *memang* lebih baik seperti itu. Ada hari yang besar di depan kalian.”

Aku mengangguk, merasakan campuran rasa lega dan kecewa.

“Di mana mereka sekarang?” tanya Aech.

Og mengangkat tinjunya ke udara dengan penuh kemenangan. “Mereka sudah masuk ke jaringan, bersiap-siap untuk menyerang Sixer!” Suaranya bergema, memantul di lantai dan di dinding-dinding *mansion*-nya. “Ikuti aku! Waktunya sudah dekat!”

Semangat Og membuatku kembali ke kenyataan, dan aku langsung merasa mual. Kami mengikuti penolong kami yang mengenakan jubah mandi melintasi halaman rumahnya yang luas di bawah cahaya bulan. Ketika kami sudah dekat dengan rumah utama, kami melewati taman kecil berpagar penuh dengan bunga. Taman itu berada di lokasi yang aneh, dan aku tak tahu tujuannya sampai aku melihat nisan besar di tengah taman itu. Kemudian aku sadar bahwa itu pasti makam Kira Morrow. Tapi di bawah cahaya bulan paling terang sekalipun, masih terlalu gelap bagiku untuk bisa membaca tulisan di batu nisannya.

Og membawa kami memasuki pintu masuk *mansion* yang mewah. Cahaya di dalam rumah padam, tapi bukannya menyalakan lampu, Morrow mengambil *obor* asli yang tergantung di dinding

dan menggunakannya untuk menyinari jalan kami. Bahkan dalam cahaya obor yang redup, kemegahan tempat ini memukauku. Hiasan permadani raksasa dan koleksi karya seni fantasi yang luar biasa memenuhi dinding-dinding rumah, sementara patung-patung *gargoyle* dan baju-baju zirah berderet di ruang depan.

Saat kami mengikuti Og, aku memberanikan diri untuk bicara dengannya. “Dengar, aku tahu mungkin ini bukan saat yang tepat,” kataku. “Tapi aku penggemar berat karyamu. Aku dibesarkan dengan bermain permainan pendidikan Halcydonia Interactive. Permainan itu mengajarku membaca, menulis, matematika, memecahkan teka-teki...” Aku terus mencerocos sambil kami berjalan, mengoceh tentang semua judul Halcydonia kesukaanku dan mempermalukan diriku di depan Og dengan segala rupa ocehanku.

Aech pasti menganggapku sedang menjilat Og, karena dia terkekeh-kekeh sepanjang aku tergagap dalam monologku, tapi Og tampak santai saja. “Senang mendengarnya,” kata Og, tampak sungguhan senang. “Aku dan istriku sangat bangga pada permainan-permainan itu. Aku senang kau memiliki kenangan menyenangkan tentang semua itu.”

Kami berbelok di tikungan, lalu aku dan Aech sama-sama terpaksa sebelum memasuki ruangan raksasa penuh dengan deretan mesin dingdong. Kami tahu itu pasti koleksi mesin dingdong klasik milik James Halliday—koleksi yang diwariskannya kepada Morrow setelah kematiannya. Og memandang ke sekelilingnya dan melihat kami bengong di pintu masuk, lalu dia bergegas kembali menarik kami.

“Aku berjanji akan mengajak kalian tur keliling, nanti setelah semua keseruan ini selesai,” kata Og, napasnya agak terengah-engah. Untuk orang seumurannya Og, gerakan dan langkahnya

termasuk cepat. Dia membawa kami ke tangga batu melingkar menuju elevator yang membawa kami turun beberapa lantai di ruang bawah tanah Og. Dekorasi di sini jauh lebih modern. Kami mengikuti Og berjalan melintasi lorong-lorong labirin berkarpet sampai kami tiba di deretan pintu putar, yang masih-masing diberi nomor.

“Kita sudah sampai!” kata Morrow, menunjuk dengan obornya. “Ini adalah ruang-ruang masuk ke OASIS. Semuanya dilengkapi peralatan Habashaw tercanggih. OIR-Sembilan-ribu-empat-ratus.”

“Sembilan-ribu-empat-ratus? Serius?” Aech bersiul pelan. “Keren.”

“Di mana yang lain?” tanyaku, memandang sekeliling dengan gelisah.

“Art3mis dan Shoto sudah ada di ruang dua dan tiga,” katanya. “Ruang satu milikku. Kalian berdua bisa memilih ruang lain yang kosong.”

Aku memandangi pintu-pintu itu, penasaran di pintu mana Art3mis berada.

Og menunjuk bagian ujung lorong. “Kalian bisa mencari setelan haptik berbagai ukuran di ruang-ruang ganti di sana. Ayo, bersiap-siaplah!”

Dia tersenyum lebar saat aku dan Aech keluar dari ruang ganti beberapa menit kemudian, masing-masing mengenakan pakaian haptik baru lengkap dengan sarung tangan baru.

“Bagus sekali!” kata Og. “Sekarang masuk ke ruangan dan login. Setiap waktu berharga!”

Aech memandanguku. Aku tahu dia ingin mengatakan sesuatu, tapi tak ada kata-kata yang keluar dari mulutnya. Setelah beberapa detik dia mengulurkan tangannya yang bersarung tangan. Aku membalas jabatan tangannya.

“Semoga beruntung, Aech,” kataku.

“Semoga beruntung, Z,” jawabnya. Kemudian dia memandang Og lalu berkata, “Sekali lagi, terima kasih, Og.” Sebelum Og bisa menjawab, Aech berjinjit dan mencium pipi Og. Kemudian Aech menghilang masuk ke pintu nomor empat dan langsung tertutup di belakangnya.

Og tersenyum melihat Aech masuk, lalu memandangu. “Seluruh dunia mendukung kalian berempat. Usahakan untuk tidak mengecewakan mereka.”

“Kami akan berusaha sebaik mungkin.”

“Aku tahu.” Dia mengulurkan tangan dan aku balas menjabatnya.

Aku melangkah ke ruangan, lalu berbalik. “Og, boleh aku menanyakan satu pertanyaan?” kataku.

Dia mengangkat alis. “Kalau kau mau menanyakan apa yang ada di balik Gerbang Ketiga, aku sama sekali tidak tahu,” katanya. “Dan jika aku tahu pun, aku takkan memberitahumu. Kau seharusnya tahu...”

Aku menggeleng. “Bukan, bukan itu. Aku mau menanyakan apa yang mengakhiri persahabatanmu dengan Halliday. Aku tak pernah menemukan jawabannya dalam semua riset yang kulakukan. Apa yang terjadi?”

Morrow memandangu lekat-lekat selama sesaat. Dia sudah berkali-kali ditanyai pertanyaan ini dalam berbagai wawancara dan selalu tidak mau menjawabnya. Aku tidak tahu kenapa dia memutuskan untuk memberitahuku. Mungkin selama bertahun-tahun ini dia menunggu untuk bisa menceritakannya pada seseorang.

“Itu karena Kira. Istriku.” Dia terdiam sejenak, berdeham lalu melanjutkan ceritanya. “Seperti aku, dia sudah jatuh cinta pada

Kira sejak SMA. Tentu saja, Jim tak pernah punya keberanian untuk menyatakan perasaannya. Jadi Kira tak pernah tahu perasaan Halliday padanya. Dan aku juga tidak tahu. Dia baru memberitahuku pada saat terakhir aku berbicara dengannya, sebelum dia meninggal. Pada saat itu pun, sulit baginya untuk berbicara denganku. Jim bukanlah orang yang gemar bergaul, atau bisa mengungkapkan perasaannya.”

Aku mengangguk dalam diam dan menunggu Og melanjutkan ceritanya.

“Bahkan setelah aku dan Kira bertunangan, menurutku Jim masih memendam khayalan untuk mencuri cinta Kira dariku. Namun, setelah kami menikah, Jim menyingkirkan perasaan itu. Dia memberitahuku bahwa dia tidak lagi mau bicara denganku karena rasa cemburu yang menggerogotinya. Kira adalah satu-satunya wanita yang pernah dicintainya.” Suara Morrow tersekat. “Aku bisa memahami kenapa Jim merasa seperti itu. Kira wanita yang sangat istimewa. Sulit untuk tidak jatuh cinta padanya.” Dia tersenyum padaku. “Kau tahu seperti apa rasanya bertemu seseorang seperti itu, kan?”

“Aku tahu,” kataku. Kemudian, saat aku menyadari bahwa tak ada lagi yang ingin diungkapkan Og menjawab pertanyaanku, aku berkata, “Terima kasih, Mr. Morrow. Terima kasih sudah menceritakan semua itu padaku.”

“Sama-sama,” katanya. Dia lalu berjalan ke ruangnya, dan pintu terbuka dengan sendirinya. Aku bisa sedikit melihat bagian dalamnya, peralatan milik Og sudah dimodifikasi agar bisa dipasang beberapa komponen aneh, termasuk konsol OASIS yang dimodifikasi sehingga terlihat seperti komputer antik Commodore 64. Dia menoleh memandangu. “Semoga beruntung, Parzival. Kau akan membutuhkannya.”

“Apa yang kaulakukan?” tanyaku. “Selama pertempuran nanti?”

“Duduk dan menontonnya, tentu!” kata Og. “Tampaknya ini akan jadi pertempuran paling epik dalam sejarah permainan video.” Dia menyeringai sekali lagi padaku, lalu memasuki pintu dan menghilang ke dalam ruangan, meninggalkanku sendirian di koridor yang diterangi cahaya temaram.

Selama beberapa menit aku memikirkan segala yang diceritakan Morrow padaku. Kemudian aku berjalan ke ruanganku dan melangkah masuk.

Ruangan itu berupa kamar yang melengkung melingkar. Kursi haptik yang gemerlap tergantung pada lengan hidrolik yang terpasang di langit-langit. Tidak ada *treadmill* segala arah, karena ruangan ini sendiri berfungsi seperti itu. Saat kau sudah *login*, kau bisa berjalan atau berlari ke segala arah dan ruangan yang melingkar ini akan berputar ke segala arah yang kautuju, membuatmu takkan menghantam dinding. Rasanya seperti berada di dalam kandang hamster raksasa.

Aku duduk di kursi haptik dan merasakan kursi itu menyesuaikan diri dengan lekuk tubuhku. Lengan robot keluar dari kursi dan memakaikan visor Oculance terbaru di wajahku. Benda itu juga menyesuaikan diri sehingga pas sempurna di wajahku. Visor itu memindai retinaku dan sistem memintaku untuk membacakan kalimat masukku yang baru:

“Reindeer Flotilla Setec Astronomy.”

Aku menghela napas panjang saat aku masuk ke sistem.

Aku siap beraksi.

Avatarku dilengkapi senjata sepenuhnya. Aku membawa benda-benda sihir dan senjata api sebanyak-banyaknya yang bisa ditampung dalam inventarisku.

Segalanya sudah siap. Rencana kami sudah mulai berjalan. Sudah saatnya aku pergi.

Aku memasuki hanggar markasku dan menekan tombol di dinding untuk membuka pintu-pintu peluncuran. Pintu-pintu itu membuka, perlahan-lahan memperlihatkan terowongan peluncuran menuju permukaan Falco. Aku berjalan hingga ke ujung landasan, melewati pesawat X-wing dan *Vonnegut*. Aku takkan membawa salah satu dari keduanya hari ini. Dua-duanya pesawat yang bagus, dengan persenjataan dan pelindung yang bisa diandalkan, tapi tak satu pun dari keduanya yang bisa memberi perlindungan dalam amukan perang epik yang akan terjadi di Chthonia. Untungnya, sekarang aku punya moda transportasi baru.

Aku mengeluarkan robot Leopardon berukuran tiga puluh sentimeter dari inventaris avatarku dan menaruhnya perlahan-lahan di landasan. Sebelum aku ditangkap IOI, aku meluangkan waktu untuk memeriksa mainan robot Leopardon dan memastikan kekuatan-kekuatannya. Seperti yang kuduga, robot ini adalah benda yang punya kekuatan. Tidak butuh waktu lama bagiku

untuk mencari tahu kata perintah untuk mengaktifkannya. Sama seperti serial TV *Supaidaman* original produksi Toei, kau memanggil robot itu hanya dengan meneriakkan namanya. Aku melakukannya sekarang, mengambil jarak yang aman dari robot itu sebelum berteriak, “Leopardon!”

Aku mendengar bunyi yang memekakkan telinga seperti bunyi logam yang digerinda. Sedetik kemudian, robot yang tadinya kecil membesar ukurannya menjadi lebih dari seratus meter. Saat ini bagian atas kepala robot menyembul di atas langit-langit hanggar yang sudah terbuka.

Aku memandang robot yang menjulang, mengagumi detail yang diperhatikan Halliday saat membuat program robot ini. Setiap fitur yang dimiliki robot Jepang originalnya sudah dibuat ulang, termasuk pedang raksasa yang berkilau dan perisai berlambang sarang laba-laba. Pintu masuk kecil berada di kaki kiri robot itu, dan aku berjalan membukanya, melihat elevator kecil di dalamnya. Elevator membawaku naik di bagian dalam kaki dan torso robot itu, hingga ke kokpit yang berada di dalam bagian dada yang terlindung zirah. Ketika aku duduk di kursi kapten, aku melihat gelang perak pengendalinya di dalam kotak kaca di dinding. Aku mengambilnya dan memasangkannya di pergelangan tangan avatarku. Gelang itu membuatku bisa menggunakan perintah suara untuk mengendalikan robot itu saat aku berada di luarnya.

Beberapa deret tombol terpasang di konsol perintah di depanku, semuanya dalam bahasa Jepang. Aku menekan salah satu tombol dan mesinnya langsung hidup. Kemudian aku menekan tombol gas dan dua roket pendorong di masing-masing kaki robot menyala, mendorongnya ke atas, keluar dari markasku dan menuju langit Falco yang dipenuhi bintang.

Aku menyadari bahwa Halliday telah menambahkan pemutar kaset kuno di panel kendali kokpit. Ada juga rak kaset di dekat bahu kananku. Aku mengambil satu dan memasukkannya ke alat pemutar. Lagu *Dirty Deeds Done Dirt Cheap* dari AC/DC mulai menggelegar dari bagian dalam dan luar pelantang suara robot itu, yang saking kerasnya membuat kursiku bergetar.

Setelah robot itu lepas landas dari hanggar, aku berteriak “Change *Marveller!*” ke gelang pengendalinya (perintah-perintah suara tampaknya hanya berfungsi kalau kau meneriakkannya). Kedua lengan, kedua kaki, dan kepala robot itu melipat ke dalam lalu terkunci pada posisi-posisi baru, mengubah robot itu menjadi pesawat luar angkasa bernama *Marveller*. Setelah transformasi itu selesai, aku meninggalkan orbit Falco dan mengarahkan pesawat ke gerbang bintang terdekat.

Saat aku muncul di gerbang bintang Sektor Sepuluh, radarku menyala seperti pohon Natal. Ribuan pesawat luar angkasa dalam berbagai buatan dan jenisnya merayap di kegelapan berbintang yang menyelimutiku. Segala pesawat ada di sini, mulai dari pesawat dengan satu penumpang hingga pesawat pengangkut seukuran bulan. Aku tak pernah melihat begitu banyak pesawat luar angkasa di satu tempat. Arus pesawat terus mengalir dari gerbang bintang, sementara yang lain berkerumun di segala arah di langit. Semua pesawat lambat laun membentuk aliran bersama, membentuk barisan pesawat yang panjang dan semrawut hingga ke Chthonia, bola mungil biru-kehijauan yang mengambang di kejauhan. tampaknya semua orang yang ada di OASIS menuju Kastel Anorak. Aku merasa sedikit lega, meskipun aku tahu peringatan Art3mis mungkin saja benar—ada kemungkinan sebagian besar avatar ini hanya datang untuk menonton dan tidak berniat mempertaruhkan nyawa mereka untuk melawan Sixer.

Art3mis. Setelah sekian lama, sekarang dia berada di ruangan yang jaraknya hanya beberapa meter dari tempatku berada. Kami akan bertemu langsung setelah pertempuran ini berakhir. Seharusnya aku ngeri membayangkan hal itu, tapi aku malah merasakan ketenangan ala zen yang mengalir diriku: Apa pun yang akan terjadi di Chthonia, segala yang kupertaruhkan terasa layak.

Aku mengubah *Marveller* kembali ke bentuk robot, lalu bergabung dengan parade pesawat luar angkasa. Pesawatku tampak menonjol di antara lautan pesawat, karena aku satu-satunya robot raksasa. Beberapa pesawat kecil membentuk kelompok-kelompok di sekitarku, para pilotnya adalah avatar yang ingin melihat Leopardon dari dekat. Aku harus mematikan alat komunikasiku karena begitu banyak orang berusaha memanggilku, menanyakan siapa aku dan di mana aku mendapat kendaraan keren seperti itu.

Saat planet Chthonia tampak semakin dekat di jendela kokpitku, kepadatan dan jumlah pesawat di sekitarku meningkat tajam. Ketika aku akhirnya memasuki atmosfer planet dan mulai turun ke permukaan, rasanya aku seperti terbang di antara kerumunan serangga logam. Saat aku tiba di wilayah sekitar Kastel Anorak, aku tak percaya dengan apa yang kulihat. Lautan pesawat dan avatar-avatar memenuhi darat dan udara. Seperti melihat festival musik Woodstock di luar bumi. Avatar yang berdiri berbaris memanjang hingga ke cakrawala di segala penjuru. Ribuan lagi mengambang dan terbang di udara di atasnya, sambil menghindari arus pesawat yang masuk tanpa henti. Di pusat seluruh kegilaan ini tampak Kastel Anorak, seperti batu akik yang berkilau di bawah perisai pelindung transparan milik Sixer. Setiap beberapa detik ada saja avatar atau pesawat malang yang kurang hati-hati terbang atau meluncur terguling ke perisai ter-

sebut dan langsung menguap lenyap, seperti lalat yang menabrak alat penyetrum serangga.

Saat aku mendekat, aku melihat ada sebidang tanah terbuka tepat di depan pintu masuk kastel, persis di luar dinding pelindung. Tiga sosok raksasa berdiri berjajar di bagian tengah tanah lapang itu. Kerumunan yang mengelingi mereka terus bergerak mendekat, tetapi kemudian mundur saat avatar-avatar saling menahan diri untuk memberi jarak pada Aech, Art3mis, dan Shoto, yang duduk di dalam robot raksasa mereka sendiri.

Ini juga kesempatan pertamaku melihat robot-robot yang dipilih Aech, Art3mis, dan Shoto setelah mereka melewati Gerbang Kedua. Butuh waktu bagiku untuk mengingat robot perempuan yang menjulang milik Art3mis. Warnanya hitam dan perak metalik, dengan ikat kepala berbentuk bumerang dan pelindung dada simetris berwarna merah yang membuatnya tampak seperti versi wanita robot Tranzor Z. Lalu aku sadar itu *memang* versi wanita robot Tranzor Z, karakter taksa dari anime *Mazinger Z* yang bernama Minerva X.

Aech memilih robot RX-78 Gundam dari seri anime *Mobile Suit Gundam*, salah satu robot kesukaannya sejak lama. (Walaupun sekarang aku tahu Aech sesungguhnya perempuan dalam kehidupan nyata, avatarnya masih lelaki, jadi aku tetap menganggapnya lelaki.)

Shoto berdiri lebih tinggi daripada dua robot yang lain, berada di dalam kokpit Raideen, robot raksasa berwarna merah-dan-biru dari seri anime *Brave Raideen*. Robot superbesar itu memegang busur emas di tangan kiri dan perisai tombak besar di tangan kanan yang menjadi ciri khasnya.

Terdengar sorakan membahana dari kerumunan ketika aku terbang rendah di atas perisai, meluncur cepat lalu berhenti di

atas yang lain. Aku berputar arah sehingga Leopardon-ku berdiri tegak, kemudian mematikan mesin dan membiarkannya meluncur ke tanah. Robotku mendarat dengan satu lututnya menghantam tanah, dan hantaman itu mengguncang tanah. Ketika aku berdiri tegak, lautan penonton mulai menyerukan nama avatar-ku. *Par-zi-val! Par-zi-val!*

Saat seruan itu memudar menjadi teriakan, aku menoleh memandang teman-temanku.

“Cara masuk yang bagus, dasar tukang pamer,” kata Art3mis, lewat saluran percakapan pribadi kami. “Kau sengaja datang terlambat ya?”

“Sumpah, bukan salahku,” kataku, berusaha sok tenang. “Ada antrean panjang di gerbang bintang.”

Aech mengguguk dengan kepala robotnya yang besar. “Semua terminal transportasi di planet ini sudah memuntahkan avatar sejak tadi malam,” katanya, menunjuk sekeliling kami dengan tangan Gundam raksasanya. “Ini luar biasa. Aku tak pernah melihat begitu banyak pesawat atau avatar di satu tempat.”

“Aku juga tidak pernah,” kata Art3mis. “Aku kaget melihat server GSS bisa menahan beban kegiatan sebanyak ini dalam satu sektor. Tampaknya juga tidak ada kelambatan dalam server sama sekali.”

Aku memandang lautan avatar yang mengelilingi kami, lalu mengalihkan perhatianku ke kastel. Ribuan avatar terbang dan pesawat terus mengelilingi perisai, sesekali menembakkan peluru, laser, rudal, dan proyektil-proyektil lain ke perisai, semuanya tak berhasil merusak perisai. Di dalam lingkaran perisai pelindung, ribuan avatar Sixer bersenjata lengkap berbaris diam, mengelilingi kastel itu. Di selang-selingnya ada barisan tank dan pesawat tempur. Dalam kesempatan berbeda, tentara Sixer bia-

sanya tampak tak terkalahkan. Bahkan mungkin tak bisa dilawan. Tapi dalam menghadapi kepungan massa yang sekarang mengelilingi mereka, Sixer tampak kalah jumlah dan menyedihkan.

“Bagaimana, Parzival,” kata Shoto, menggerakkan kepala robotnya yang besar ke arahku. “Sudah waktunya, sobat. Kalau perisai itu tidak mati seperti yang kaujanjikan, ini bakal memalukan.”

“Han akan mematikan perisai pelindung itu,” Aech mengutip *Star Wars*. “Kita harus memberinya lebih banyak waktu!”

Aku tertawa, lalu menggunakan tangan kanan robotku untuk menepuk pergelangan tangan kiriku, melihat waktu. “Aech benar. Enam menit lagi menuju tengah hari.”

Kalimat penutupku teredam sorakan lain dari kerumunan penonton. Tepat di depan kami, di dalam perisai pelindung, pintu-pintu depan Kastel Anorak yang besar terbuka lebar, dan ada satu avatar Sixer yang melangkah ke luar.

Sorrento.

Dia menyeringai mendengar hiruk-pikuk ejekan dan sindiran yang menyambut kehadirannya, Sorrento melambaikan tangannya pada pasukan Sixer yang berjaga tepat di depan kastel dan mereka langsung berlari menyebar, memberinya ruangan terbuka yang luas. Sorrento berjalan maju, menempatkan dirinya tepat di hadapan kami, berjarak hanya beberapa ratus meter, di sisi lain perisai. Sepuluh avatar Sixer lain muncul dari dalam kastel dan menempatkan diri di belakang Sorrento, masing-masing berdiri memberi jarak.

“Perasaanku tidak enak nih,” bisik Art3mis ke mikrofonnya.

“Ya,” bisik Aech. “Aku juga.”

Sorrento memandang sekelilingnya, lalu tersenyum pada kami. Saat dia bicara, suaranya diperkeras melalui pelantang sua-

ra berkekuatan besar yang dipasang di pesawat tempur dan tank-tank Sixer, membuatnya bisa didengar oleh semua orang di area itu. Karena di sini juga ada banyak kamera dan reporter-reporter dari saluran berita besar ikut hadir, aku tahu kata-katanya akan disiarkan ke seluruh dunia.

“Selamat datang ke Kastel Anorak,” kata Sorrento. “Kami sudah menanti kedatangan kalian.” Dia menyapukan tangannya, menunjuk pada kerumunan massa yang marah yang mengepungnya. “Harus kuakui, kami agak kaget melihat begitu banyak yang datang kemari hari ini. Pada saat ini pasti kalian sudah jelas sadar, bahkan yang paling bodoh pun tahu, tak ada yang bisa menembus perisai pelindung kami.”

Pernyataannya disambut raungan memekakkan telinga yang berisi berbagai teriakan ancaman, hinaan, dan aneka rupa kata-kata tidak sopan. Aku menunggu sebentar, kemudian mengangkat kedua tangan robotku, meminta mereka untuk tenang. Setelah keriuhan mereda, aku menyetel saluran komunikasi umum, yang memiliki efek yang sama sama seperti menyalakan sistem pengumuman massal. Aku menurunkan volume untuk menghilangkan pantulan balik gema suaraku. “Kau salah, Sorrento. Kami akan masuk. Pada tengah hari nanti. Kami semua akan masuk.”

Gemuruh dukungan terdengar dari para *gunter* yang berkumpul. Sorrento tidak mau repot-repot menunggu gema suara itu hilang. “Silakan saja,” katanya, masih sambil menyeringai. Kemudian dia mengeluarkan benda dari inventarisnya dan menaruhnya di depan. Aku memfokuskan lebih dekat dan merasa rahangku menegang. Itu robot mainan. Dinosaurus berkaki dua dengan kulit berlapis baja dan sepasang meriam besar di bahunya. Aku langsung mengenali robot itu dari film-film monster Jepang pada awal pergantian abad.

Itu Mechagodzilla.

“*Kiryu!*” Sorrento berteriak, suaranya masih menggema lan-tang. Mendengar kata perintah itu, robot mungilnya langsung membesar sampai tingginya sama dengan Kastel Anorak, dua kali lebih tinggi daripada robot-robot “raksasa” yang dipiloti aku, Aech, Shoto, dan Art3mis. Kepala kadal robot yang berlapis baja itu hampir menyentuh bagian atas lingkaran perisai pelindung.

Kerumunan avatar mendesah kagum, selanjutnya terdengar dengung ketakutan dari ribuan *gunter* yang mengenali robot itu. mereka semua mengenal monster logam raksasa ini. Dan mereka semua tahu robot itu nyaris tidak bisa dihancurkan.

Sorrento memasuki robotnya melalui pintu akses di tumit robotnya yang besar. Beberapa detik kemudian, mata monster itu mulai berbinar kuning terang. Kemudian dia menengadahkan, membuka rahangnya yang bergerigi, dan mengeluarkan raungan metalik yang menusuk telinga.

Seperti sudah mendapat petunjuk, sepuluh avatar Sixer yang berdiri di belakang Sorrento mengeluarkan robot-robot mainan mereka dan mengaktifkannya juga. Lima dari mereka adalah robot-robot singa raksasa yang bisa bergabung membentuk robot Voltron. Lima lainnya adalah robot-robot raksasa dari serial anime *Robotech* dan *Neon Genesos Evangelion*.

“Wah, sial.” Aku mendengar Art3mis dan Aech berbisik berbarengan.

“Ayo sini!” Sorrento berteriak menantang. Tantangannya bergema melintasi kerumunan massa.

Banyak *gunter* yang berada di garis depan mundur teratur. Beberapa malah ada yang kabur lari ketakutan. Tapi Aech, Shoto, Art3mis, dan aku tetap bertahan.

Aku memeriksa penunjuk waktu di layarku. Kurang dari se-

menit lagi. Aku menekan tombol panel kendali Leopardon, dan robot raksasaku menghunuskan pedangnya yang berkilau.

...

Aku tidak melihatnya secara langsung, tapi aku bisa memberitahu dengan pasti apa yang terjadi setelah itu:

Para Sixer telah membangun bunker senjata yang besar di belakang Kastel Anorak, memenuhinya dengan beragam senjata dan amunisi serta peralatan perang yang telah diteleportasi masuk sebelum para Sixer mengaktifkan perisai pelindung. Ada juga rak panjang berisi tiga puluh Supply Droid, yang dipasang di sepanjang dinding timur bunker. Karena keterbatasan imajinasi perancang awal Supply Droid, mereka semua tampak persis seperti robot Johnny Five dari film *Short Circuit* yang dirilis tahun 1986. Sixer menggunakan robot-robot *droid* ini terutama sebagai pesuruh, melakukan tugas-tugas yang diperintahkan, mengisi peralatan dan mengambilkan amunisi untuk tentara-tentara yang ditempatkan jauh di luar.

Tepat satu menit menjelang tengah hari, satu Supply Droid, yang dinamai SD-03 akan menyala dan melepaskan diri dari piting pengisian dayanya. Lalu benda itu akan bergulir maju mengikuti jalur, menyeberangi bunker, ke gudang senjata di ujung seberang. Dua robot penjaga berdiri di depan pintu gudang persenjataan. SD-03 akan mengirim formulir permintaan peralatan senjata— formulir permintaan yang kuajukan melalui intranet Sixer dua hari lalu. Robot-robot penjaga memverifikasi permintaan tersebut dan memberi jalan masuk kepada SD-03 menuju gudang senjata. Dia akan berjalan terus melewati rak-rak penyimpanan senjata: pedang sihir, perisai, baju lapis baja, senapan plasma, senjata elektromagnetik, dan senjata-senjata lain yang tak terhitung

jumlahnya. Akhirnya, *droid* itu berhenti. Rak senjata di depannya berisi lima perangkat berbentuk oktahedron, masing-masing ukurannya sebesar bola sepak. Setiap alat memiliki panel kendali kecil di kedelapan bagiannya, beserta nomor serinya. SD-03 menemukan nomor seri seperti yang tercantum di formulir permintaanku. Kemudian, dengan mengikuti serangkaian instruksi yang sudah kuprogramkan ke dalamnya, *droid* kecil itu akan menggunakan jari telunjuknya yang berbentuk seperti cakar untuk memasukkan sederet perintah ke panel kendali perangkat tersebut. Setelah selesai, lampu kecil di atas barisan tombol itu akan berubah warna dari hijau menjadi merah. Kemudian SD-03 akan membawa oktahedron tersebut dengan kedua tangannya. Saat benda itu keluar dari gudang senjata, satu bom antimateri induksi-friksi dikeluarkan dari inventaris Sixer yang terkomputerisasi.

SD-03 akan bergerak keluar dari bunker dan mulai menaiki serangkaian lereng dan anak tangga yang dibangun para Sixer di sisi luar dinding kastel untuk memberi akses jalan kepada mereka yang berada di tingkat-tingkat atas. Sepanjang jalan, *droid* itu akan melewati beberapa pos pemeriksaan. Setiap kali robot penjaga memindai izin keamanan *droid* itu, mereka akan melihat bahwa SD-03 diizinkan pergi ke mana pun dia mau. Saat SD-03 tiba di tingkat paling tinggi Kastel Anorak, robot itu akan bergerak menuju platform observasi besar yang ada di sana.

Pada saat itu, SD-03 mungkin sudah mengusik rasa penasaran dari anggota skuadron elite avatar Sixer yang menjaga platform ini. Aku sama sekali tidak bisa membayangkannya. Namun, seandainya entah bagaimana para penjaga mengantisipasi kemungkinan yang akan terjadi lalu menembak *droid* kecil itu, sudah terlambat bagi mereka untuk menghentikannya.

SD-03 terus bergerak langsung menuju bagian tengah atap, di sana Sixer penyihir tingkat tinggi duduk memegang Bola Osuvox— artefak yang menghasilkan perisai pelindung mengelilingi kastel.

Selanjutnya, dengan mengikuti perintah terakhir yang kuprogramkan ke dalam robot itu dua hari lalu, SD-03 akan mengangkat tinggi-tinggi bom antimateri induksi-friksi di atas kepalanya lalu meledakkan bom itu.

Ledakan tersebut akan menghancurkan Supply Droid itu, bersama dengan seluruh avatar lain yang berjaga di platform, termasuk Sixer yang menggunakan Bola Osuvox. Pada saat Sixer tersebut tewas, artefak itu akan tidak aktif lagi dan jatuh ke platform yang kini kosong.

Kilatan cahaya terang yang mengiringi ledakan tersebut membutakanku selama sesaat. Setelah cahaya itu pudar, mataku terpusat kembali ke kastel. Perisai pelindungnya mati. Sekarang yang memisahkan Sixer yang perkasa dan tentara *gunter* hanyalah tanah lapang yang terbuka.

Tidak terjadi apa-apa selama lima detik. Waktu seakan berhenti dan segalanya sunyi sepi. Kemudian kekacauan terjadi.

Aku duduk sendirian dalam kokpit robotku, bersorak dalam hati. Tak kusangka, rencanaku berhasil. Namun, aku tak punya waktu untuk merayakannya, karena sekarang aku berdiri di tengah-tengah pertempuran paling akbar dalam sejarah OASIS.

Aku tak tahu apa yang bakal terjadi selanjutnya. Kuharap mungkin sepersepuluh dari *gunter* yang ada di sini mau bergabung untuk menyerang para Sixer. Tapi dalam hitungan detik jelas sudah bahwa semua avatar yang ada di sini berniat untuk ikut bertempur. Teriakan perang menggelora dari lautan avatar di sekeliling kami dan mereka semua menerjang maju, menyerbu pasukan Sixer dari segala penjuru. Tiadanya keraguan dari para *gunter* itu mengejutkanku, karena jelas banyak dari mereka hanya menerjang menuju kematian.

Aku memandang takjub ketika dua kekuatan besar baku hantam di sekelilingku, di tanah dan di udara. Semuanya terlihat kacau, dan memukau, seperti beberapa sarang lebah dan sarang-

sarang tawon dibenturkan lalu dijatuhkan ke sarang semut raksasa.

Art3mis, Aech, Shoto, dan aku berdiri di tengah-tengah semua ini. Awalnya, aku tidak bergerak karena takut menginjak gelombang *gunter* yang berseliweran di sekitar kaki robotku. Namun, Sorrento tidak menunggu orang-orang menyingkir dari jalannya. Dia menginjak puluhan avatar (termasuk beberapa anggota pasukannya sendiri) dengan kaki robot raksasanya ketika berjalan dengan susah payah menghampiri kami, setiap pijakannya menciptakan lubang kecil di permukaan tanah yang berbatu.

“O-oh.” Aku mendengar gumamam Shoto sementara robotnya memasang kuda-kuda pertahanan. “Dia datang.”

Robot-robot Sixer menerima banyak serangan dari segala penjuru. Sorrento yang paling banyak kena tembak dibanding yang lain, karena robotnya adalah sasaran terbesar di medan pertempuran, dan tak ada satu *gunter* pun yang berada dalam jarak tembak yang tidak tergoda untuk menembaknya. Serangan bertubi-tubi dengan segala rupa proyektil, bola api, rudal sihir, dan sinar-sinar laser dengan cepat menghancurkan atau melumpuhkan robot-robot Sixer yang lain (yang bahkan tak sempat membentuk robot Voltron). Namun, robot Sorrento tetap utuh. Semua proyektil yang mengenainya seakan memantul begitu saja dari tubuhnya yang berlapis baja. Puluhan pesawat menukik dan mendung di sekelilingnya, menghujani robotnya dengan roket api, tapi serangan-serangan mereka juga tidak menimbulkan kerusakan.

“Perang sudah dimulai!” Aech berteriak di saluran komunikasinya. “Perang *dimulai* seperti di film *Red Dawn*!” Setelah itu, dia mengerahkan seluruh kekuatan Gundam-nya pada Sorrento. Pada saat yang sama, Shoto mulai menembak dari busur Raideen-nya,

sementara robot Art3mis menembakkan semacam sinar energi berwarna merah yang tampaknya berasal dari bagian dada logam raksasa Minerva X. Aku tidak mau ketinggalan, menembakkan senjata Bumerang Leopardon, bumerang berwarna emas yang meluncur dari dahi robotku.

Semua serangan kami langsung mengenai sasaran, tapi tampaknya hanya senjata sinar Art3mis yang berpengaruh untuk merusak robot Sorrento. Art3mis meledakkan sebongkah logam di bahu kanan kadal itu dan merusak meriam yang ada di sana. Namun, Sorrento tidak melambatkan langkahnya. Ketika dia terus mendekati kami, mata Mechagodzilla itu mulai menyala biru terang. Sorrento membuka mulut robotnya, dan menyemburkan kilatan tembakan bola api dari mulut robot yang terbuka. Tembakan sinar biru itu menyambar tanah tepat di depan kami, membuat alur yang dalam dan berasap di tanah sementara dia terus melangkah maju, memusnahkan setiap avatar dan pesawat yang menghalangi jalannya. Kami berempat berhasil kabur dengan menerbangkan robot-robot kami, walaupun aku nyaris terkena tembakan langsung. Senjata kilat itu berhenti sedetik kemudian, tapi Sorrento terus berjalan. Aku memperhatikan bahwa mata robotnya kini tidak lagi berwarna biru. Ternyata, senjata kilatnya perlu waktu untuk dicas.

“Menurutku kita sudah sampai ke bos terakhir,” Aech beranda di saluran komunikasi. Kami berempat kini menyebar dan terbang berkeliling di atas Sorrento, membuat kami jadi sasaran yang bergerak.

“Lupakan saja, teman-teman,” kataku. “Kurasa kita tidak bisa menghancurkan benda itu.”

“Pengamatan yang tajam, Z,” kata Art3mis. “Kau punya ide cemerlang?”

Aku berpikir sejenak. “Bagaimana kalau aku mengalihkan perhatiannya sementara kalian bertiga terbang menuju pintu masuk kastel?”

“Kedengarannya rencana yang bagus,” jawab Shoto. Namun, dia bukannya meluncur ke kastel, malahan terbang langsung ke arah Sorrento, merapatkan jarak di antara mereka dalam hitungan detik.

“Pergi!” Shoto berteriak di saluran komunikasi. “Bajingan ini milikku!”

Aech memotong jalan melalui panggul kanan Sorrento dan Art3mis mengarah ke sisi kiri, sementara aku melesat ke atasnya. Di bawah, aku bisa melihat Shoto berhadapan dengan Sorrento, dan perbedaan ukuran kedua robot itu membuatku kuatir. Robot Shoto tampak seperti mainan di dekat kadal logam Sorrento. Meskipun begitu, Shoto mematikan daya dorong robotnya dan berdiri tepat di depan Mechagodzilla.

“Cepat,” aku mendengar Aech berteriak. “Pintu depan kastel terbuka lebar!”

Dari posisiku yang menguntungkan di angkasa, aku bisa melihat pasukan Sixer yang mengelilingi kastel sudah dihajar gerombolan avatar musuh. Barisan Sixer sudah berantakan, dan ratusan *gunter* melewati mereka sekarang, berlari menuju pintu kastel yang terbuka, lalu setelah berada di depan gerbang mereka baru menyadari tidak bisa melintasi ambang gerbang karena tidak memiliki Kunci Kristal.

Aech terbang di depanku. Walaupun masih berjarak puluhan meter dari tanah, dia membuka pintu palka kokpit Gundam-nya dan melompat keluar, pada saat yang sama membisikkan kata perintah pada robot itu. Ketika robot raksasa itu menciut ke ukuran aslinya, Aech menyambar robot mainan itu dari udara

dan menyimpannya di inventaris. Sekarang avatar Aech terbang menggunakan alat sihir, lalu meluncur turun, melewati kumpulan *gunter* yang menyumbat pintu masuk kastel, dan menghilang masuk melewati gerbang kastel. Sedetik kemudian, Art3mis melakukan manuver serupa, menyimpan robotnya di tengah udara lalu terbang ke dalam kastel tepat di belakang Aech.

Leopardon-ku menukik turun dengan tajam dan aku bersiap-siap menyusul mereka.

“Shoto,” aku berseru ke alat komunikasiku. “Kami akan masuk sekarang! Ayo!”

“Teruskan saja,” jawab Shoto. “Aku akan ada di belakangmu.” Akan tetapi, ada sesuatu dalam nada suaranya yang mengusikku, sehingga aku berhenti lalu berbalik ke belakang. Shoto terbang di atas Sorrento, di dekat sisi kanannya. Sorrento perlahan-lahan berputar balik dan mulai berjalan ke arah kastel. Sekarang aku bisa melihat kelemahan robotnya adalah kurangnya kecepatan gerak. Gerakan dan serangan-serangan Mechagodzilla yang lambat mengimbangi kelebihan dalam hal kekebalan.

“Shoto!” aku berteriak. “Apa lagi yang kautunggu? Ayo!”

“Pergi saja tanpa aku,” kata Shoto. “Aku masih utang pembalasan dendam kepada keparat ini.”

Sebelum aku sempat menjawabnya, Shoto melesat ke arah Sorrento, mengayunkan pedang raksasa di kedua tangan robotnya. Bilah-bilah pedang itu menusuk sisi kanan Sorrento, menciptakan percikan api, dan yang mengejutkanku serangan itu membuat kerusakan pada robot Sorrento. Saat kepulan asap menghilang aku melihat lengan kanan Mechagodzilla sekarang tergantung lemas. Lengan robot itu nyaris putus di bagian siku-nya.

“Tampaknya kau sekarang jadi kidal, Sorrento!” Shoto ber-

teriak penuh kemenangan. Kemudian Shoto menambah daya terbang Raideen dan menuju ke arahku, ke arah kastel. Namun, Sorrento sudah memutar kepala robotnya dan sekarang mengincar Shoto dengan dua mata birunya yang bersinar terang.

“Shoto!” aku berteriak. “Awas!” Tapi suaraku teredam kebisingan senjata kilat yang keluar dari mulut kadal logam itu. Semburan kilat langsung menyambar punggung robot Shoto. Robot itu meledak menjadi bola api oranye.

Aku mendengar bunyi menciut-ciut statis di saluran komunikasi. Aku memanggil nama Shoto sekali lagi, tapi dia tidak menjawab. Kemudian ada pesan di layarku, memberi informasi bahwa nama Shoto sudah hilang dari Papan Skor.

Dia tewas.

Kenyataan itu membuatku terenyak sejenak, dan itu tidak menguntungkan bagiku, karena Sorrento masih menembakkan senjata kilatnya, menyapu semua yang ada di depannya dengan tembakan melengkung cepat, mengenai semua yang ada di darat, lalu ke arah diagonal ke dinding kastel, ke arahku. Aku akhirnya bereaksi—tapi terlambat—dan Sorrento berhasil mengenai bagian bawah dada robotku, hanya sepersekian detik sebelum senjata sinar itu padam.

Aku menunduk dan melihat separo robotku, di bagian bawahnya, sudah tertembak hingga lepas. Semua indikator peringatan di kokpitku mulai berkedip-kedip ketika robotku mulai jatuh dari angkasa, terbakar dan terbelah dua.

Entah bagaimana, pikiranku langsung bekerja cepat dan aku menarik tuas pelontar kursi di atas tempat dudukku. Kanopi kokpit terlepas, dan aku melompat dari robot yang jatuh sedetik sebelum menimpa tangga kastel, menjauh dari ronggokan Leopardon yang terbakar. Sedetik setelah aku mendarat, ada bayangan menutupi-

ku, dan aku menoleh melihat robot Sorrento melesat turun dari angkasa. Dia mengangkat kaki kirinya yang besar, bersiap-siap untuk menginjakku sampai remuk.

Aku mengambil tiga langkah cepat lalu melompat, menyalakan sepatu bot terbangku sembari melayang. Dorongan sepatuku melemparku hingga keluar dari pijakan kaki raksasa Mechagodzilla, yang membentuk lubang besar di tempatku berdiri sedetik sebelumnya. Monster logam itu kembali meraung memekakkan telinga, dilanjutkan dengan tawa kosong yang membahana. Tawa Sorrento.

Aku mematikan tenaga pendorong sepatu botku lalu menggulung diri seperti bola. Aku menggelinding ketika mendarat, terguling ke depan, lalu segera berdiri. Aku menyipitkan mata memandang kepala kadal logam itu. Matanya tidak bersinar lagi—belum. Aku bisa menyalakan mesin pendorong sepatu botku dan masuk ke kastel sebelum Sorrento menembakku lagi. Dia tidak bisa ikut masuk—sebelum keluar dari robotnya yang superbesar.

Aku mendengar Art3mis dan Aech berteriak padaku di saluran komunikasi. Mereka sudah di dalam, berdiri di depan gerbang, menungguku.

Yang perlu kulakukan hanyalah terbang ke dalam kastel dan bergabung dengan mereka. Kami bertiga bisa membuka dan memasuki gerbang sebelum Sorrento menyusul kami. Aku yakin.

Namun, aku tidak bergerak. Aku malah mengeluarkan Beta Capsule dan memegang silinder logam kecil itu di telapak tanganku.

Sorrento telah berusaha membunuhku. Dan dalam usahanya, dia membunuh bibiku, beserta beberapa orang tetanggaku, termasuk Mrs. Gilmore yang baik hati, yang tak pernah menyakiti

siapa pun. Dia juga membunuh Daito, meskipun aku tak pernah bertemu langsung dengannya, Daito adalah temanku.

Baru saja Sorrento membunuh avatar Shoto, melenyapkan kesempatannya untuk masuk ke Gerbang Ketiga. Sorrento tidak layak memiliki kekuasaan atau kedudukan. Pada saat itu, aku memutuskan bahwa yang layak diterima Sorrento adalah dikalahkan dan dipermalukan di depan umum. Dia pantas dihajar sementara seluruh dunia menyaksikannya.

Aku mengangkat Beta Capsule tinggi-tinggi di atas kepalaku dan menekan tombol pengaktifnya.

Tampak kilatan cahaya yang membutakan, dan langit berubah merah tua ketika avatarku berubah, membesar dan menjadi alien-manusia raksasa berkulit merah-dan-perak dengan mata yang berbentuk telur, kepala bersirip, serta cahaya berkilau di bagian tengah dadaku. Selama tiga menit berikutnya, aku adalah Ultraman.

Mechagodzilla berhenti berteriak dan mengamuk. Pandangannya tertuju ke tanah, tempat avatarku berdiri sedetik lalu. Sekarang kepalanya mendongak, memandang ukuran lawan barunya, hingga tatapan mata kami bertemu. Aku berdiri berhadapan dengan robot Sorrento, dengan ukuran tinggi dan besar yang hampir sama persis.

Robot Sorrento mundur dengan langkah canggung. Matanya mulai bersinar lagi.

Aku merunduk dan memulai posisi untuk menyerang, memperhatikan waktu yang menghitung mundur selama tiga menit kini muncul di ujung layarku.

2:59. 2:58. 2:57.

Di bawah petunjuk waktu terdapat menu dalam bahasa Jepang yang mengurutkan berbagai serangan energi yang bisa dilakukan Ultraman. Dengan cepat aku memilih SINAR SPECIUM

lalu mengangkat kedua tanganku, satu horisontal dan satunya lagi vertikal, membentuk tanda silang. Sinar energi berdenyut memancar dari kedua lenganku, menghantam dada Mechagodzilla di dadanya dan membuatnya terdorong ke belakang. Sorrento terjungkal nyaris kehilangan kendali dan kaki raksasanya terpeleset. Robotnya terjatuh ke tanah, mendarat miring.

Sorak gembira membahana dari ribuan avatar yang menon-ton dari medan perang yang kacau balau di sekeliling kami.

Aku melayang dan terbang sekitar setengah kilometer ke atas. Kemudian aku menjatuhkan diri, dengan kaki di bawah, mengarahkan tumitku ke lengkungan punggung Mechagodzilla. Ketika kakiku berhasil mengenainya, aku mendengar sesuatu di dalam monster logam itu patah di bawah beban tubuhku. Asap mulai keluar dari mulutnya, dan cahaya biru dari matanya langsung lenyap.

Aku bersalto ke belakang dan mendarat dalam posisi merunduk di belakang robot yang sekarang telentang. Satu tangannya yang masih berfungsi melambai-lambai liar sementara ekor dan kakinya meronta-ronta. Sorrento tampak kesulitan mengendalikan robotnya dalam usahanya untuk bisa kembali berdiri.

Aku memilih YATSUAKI KOHRIN dari menu senjata: *Ultra-Slice*. Bilah pisau melingkar yang berkilau biru muncul di tangan kananku, berputar cepat. Aku melemparkannya ke arah Sorrento, melepaskannya dengan menjentik pergelangan tanganku, seperti melempar Frisbee. Bilah pisau itu berputar di udara dan mengenai bagian perut Mechagodzilla. Energi dari pisau itu memotong kulit logam robot Sorrento seakan kulit itu terbuat dari tahu, membelah robot itu menjadi dua. Tepat sebelum robot itu meledak, kepalanya terlepas dan melayang terbang dari lehernya. Sorrento melepaskan diri. Namun, karena robot itu dalam posisi terbaring,

kepala itu hanya terlontar ke tanah. Sorrento segera menyesuaikan diri terhadap situasi, dan roket-roket pendorong muncul dari kepalanya dan mulai mengarahkannya ke angkasa. Sebelum dia bisa terbang jauh, aku menyilangkan kedua tanganku lagi dan menembakkan sinar specium, tepat mengenai sasaran kepalanya. Benda tersebut hancur dalam ledakan yang memuaskan.

Penonton bersorak gembira.

Aku melihat Papan Skor dan memastikan nomor karyawan Sorrento sudah hilang. Avatarnya tewas. Aku tidak bisa terlalu berpuas diri, karena aku tahu dia mungkin sedang mendorong salah satu bawahannya dari kursi haptik agar dia bisa mengendalikan avatar barunya.

Penunjuk waktu di layarku hanya menyisakan lima belas detik saat aku mematikan Beta Capsule. Avatarku langsung menyusut ke ukuran normal, beserta tampilan normalku. Kemudian aku berbalik, menyalakan sepatu jetku, dan terbang ke dalam kastel.

Ketika aku tiba di ujung serambi yang sangat luas, aku melihat Aech dan Art3mis sudah berdiri di depan pintu kristal, menungguku. Lebih dari sepuluh jasad avatar Sixer yang berdarah-darah dan berasap sehabis dibantai berserakan di lantai batu sekeliling mereka. Tampaknya, aku ketinggalan pertempuran kecil dan singkat.

“Tidak adil,” kataku, sambil mematikan daya dorong sepatu botku dan turun di samping Aech. “Paling tidak kau bisa menyisakan satu dari mereka untukku.”

Art3mis tidak menjawab. Dia hanya mengangkat satu jarinya kepadaku.

“Selamat ya, sudah berhasil menghabisi Sorrento,” kata Aech. “Pasti itu pertarungan epik. Tapi kau masih saja amat tolol. Kau tahu, kan?”

“Ya.” Aku mengangkat bahu. “Aku tahu.”

“Dasar si bodoh yang egois!” bentak Art3mis. “Bagaimana kalau kau juga tewas tadi?”

“Tapi aku tidak mati, kan?” kataku, lalu berjalan melewatinya untuk memperhatikan pintu kristal. “Jadi santai saja dan mari kita buka benda ini.”

Aku memeriksa lubang kunci di bagian tengah pintu, lalu melihat kata-kata yang tertera di atasnya, terukir di permukaan pintu. *Charity. Hope. Faith.*

Aku mengeluarkan Kunci Kristal-ku dan mengangkatnya tinggi-tinggi. Aech dan Art3mis mengikuti gerakanku dan mengangkat kunci mereka.

Tak terjadi apa-apa.

Kami semua saling bertukar pandang cemas. Kemudian ada ide terlintas di benakku, dan aku berdeham. “Three is a magic number,” kataku, mengucapkan baris pertama dari lagu *Schoolhouse Rock!*. Setelah aku mengucapkannya, pintu kristal mulai berkilau, dan dua lubang kunci lain muncul, di kedua sisi lubang kunci pertama.

“Ternyata begitu caranya!” bisik Aech. “Buset. Aku tidak percaya. Kita sungguh-sungguh ada di sini. Berdiri di depan Gerbang Ketiga.”

Art3mis mengangguk. “Akhirnya.”

Aku memasukkan kunciku ke lubang yang ada di tengah. Aech memasukkan kunci ke lubang kunci sebelah kiri, dan Art3mis yang di sebelah kanan.

“Searah jarum jam?” tanya Art3mis. “Pada hitungan ketiga?”

Aku dan Aech mengangguk. Art3mis menghitung sampai tiga, dan kami memutar kunci bersama-sama. Ada kilasan cahaya biru, pada saat itu semua kunci kami dan pintu kristal lenyap

dengan sendirinya. Kemudian Gerbang Ketiga ada di hadapan kami, pintu kristal yang mengarah ke pusaran bintang.

“Wow,” aku mendengar Art3mis berbisik di sampingku. “Ini saatnya.”

Ketika kami bertiga melangkah maju, bersiap-siap untuk memasuki gerbang, aku mendengar ledakan yang memecakkan telinga. Kedengarannya seluruh jagat raya di dunia ini terbelah dua.

Kemudian kami semua tewas.

Saat avatarmu tewas, layarmu tidak langsung menghitam. Namun, sudut pandangmu otomatis berubah menjadi sudut pandang orang ketiga, memperlihatkan ulang padamu secara singkat akhir hidup avatarmu.

Sepersekian detik setelah kami mendengar ledakan besar itu, sudut pandangku berubah, dan aku melihat diriku sedang melihat tiga avatar, berdiri membeku di depan gerbang yang terbuka. Kemudian cahaya putih yang membakar memenuhi dunia, diiringi bunyi ledakan yang membahana. Seperti inilah yang selalu kubayangkan jika ledakan nuklir terjadi.

Selama sesaat, aku melihat kerangka-kerangka avatar kami tertahan dalam garis lekukan tubuh kami yang tak bisa bergerak. Kemudian nilai avatarku turun ke nol.

Gelombang ledakan tiba sedetik kemudian, menghancurkan segala yang ada di jalur ledakannya—termasuk avatar kami, lantai, dinding, bahkan kastel tersebut, dan ribuan avatar yang berkumpul di sekitarnya. Segalanya berubah menjadi debu atom halus yang tertahan di udara selama sedetik sebelum jatuh ke tanah.

Seluruh permukaan planet itu tersapu bersih. Area di sekitar Kastel Anorak, yang dipenuhi avatar yang siap berperang sedetik sebelumnya, sekarang menjadi gurun tandus dan gersang. Semua orang dan segalanya hancur musnah. Hanya tersisa Gerbang

Ketiga, pintu kristal yang mengambang di udara di atas lubang besar tempat kastel itu berdiri sebelumnya.

Keterkejutan awalku langsung berubah jadi ketakutan saat aku menyadari apa yang baru terjadi.

Sixer telah meledakkan Cataclyst.

Itu satu-satunya penjelasan. Hanya artefak yang sangat kuat yang bisa membuat kerusakan sebesar ini. Tidak hanya artefak itu membunuh semua avatar yang ada di dalam sektor, bahkan bisa menghancurkan Kastel Anorak, benteng yang hingga saat ini telah terbukti tidak bisa dihancurkan.

Aku memandang gerbang yang terbuka, melayang di udara kosong, dan menunggu hal yang tak terhindarkan, pesan terakhir di tengah layarku, kata-kata yang kuyakini sedang dilihat oleh semua avatar di sektor ini: GAME OVER.

Namun, kata-kata yang akhirnya muncul di layarku, adalah pesan yang berbeda: SELAMAT! KAU MEMILIKI NYAWA EKSTRA!

Kemudian, dengan penuh kekaguman aku memandang avatarku muncul lagi, perlahan-lahan kembali ke kehidupan di tempat yang sama aku tewas beberapa detik sebelumnya. Aku berdiri lagi di depan gerbang yang terbuka. Tapi gerbang itu sekarang mengambang di udara, berada beberapa puluh meter di atas permukaan planet, di atas lubang besar yang tercipta saat kastel itu hancur. Ketika avatarku selesai terbentuk, aku memandang ke bawah dan menyadari lantai tempatku berdiri sudah lenyap. Juga sepatu bot jetku, dan semua yang kubawa.

Aku tampak mengambang sesaat di udara, seperti Wile E. Coyote di serial kartun Roadrunner. Kemudian aku melayang jatuh siap remuk saat mendarat. Dengan putus asa aku berusaha meraih gerbang terbuka di depanku, tapi aku tidak bisa meraihnya.

Aku mendarat dengan keras di tanah dan dampaknya aku

kehilangan sepertiga poin. Perlahan-lahan aku berdiri dan memandang ke sekelilingku. Aku berdiri di lubang luas berbentuk kubus—ruang di antara fondasi dan basemen paling bawah tempat Kastel Anorak tadinya berada. Tempat itu kosong dan sunyi mengerikan. Tak ada puing-puing dari kastel yang sudah hancur, dan tak ada pecahan dari ribuan pesawat terbang dan pesawat luar angkasa yang memenuhi langit beberapa saat lalu. Bahkan, tak ada tanda-tanda pertempuran akbar yang baru saja terjadi di sini. Cataclyst memusnahkan segalanya.

Aku melihat avatarku dan melihat sekarang aku hanya mengenakan kaus hitam dan jins biru, pakaian awal yang diberikan pada semua avatar yang baru diciptakan. Kemudian aku melihat statistikku dan benda yang ada dalam inventarisku. Avatarku memiliki level yang sama dan skor kemampuan seperti yang kumiliki sebelumnya, tapi inventarisku kosong melompong, hanya ada satu benda di sana—koin yang kuperoleh setelah bermain Pac-Man secara sempurna di Archaide. Setelah aku menaruh koin itu di inventaris, aku tak pernah bisa mengeluarkannya, jadi aku tak pernah bisa mencari tahu manfaat koin itu. Aku tak bisa memastikan kegunaan dan kekuatan koin dua puluh lima sen itu. Dalam kekacaubalauan yang terjadi selama beberapa bulan terakhir, aku lupa aku memiliki koin itu.

Sekarang aku tahu kegunaan koin itu—artefak yang bisa digunakan sekali untuk memberi nyawa ekstra bagi avatarku. Sampai saat itu, aku tak tahu hal seperti itu bisa terjadi. Dalam sejarah OASIS, tak ada catatan adanya avatar yang pernah mendapat nyawa ekstra.

Aku memilih koin itu dari inventaris dan berusaha sekali lagi untuk mengambil koin itu. Kali ini, aku berhasil mengeluarkannya dan menggenggamnya dengan tangan avatarku. Setelah satu-

satunya kekuatan artefak itu digunakan, koin itu tak lagi memiliki kekuatan magis. Sekarang koin ini hanyalah koin biasa.

Aku mendongak melihat gerbang kristal yang mengambang dua puluh meter di atasku. Masih ada di sana, terbuka lebar. Akan tetapi, aku tidak tahu bagaimana caranya naik dan memasuki gerbang itu. Aku tidak punya sepatu jet, tidak punya pesawat, tidak punya benda-benda sihir atau mantra-mantra pengingat. Tak ada yang bisa membantuku terbang atau melayang. Dan tak terlihat satu pun anak tangga.

Di sinilah aku berdiri sekarang, hanya berjarak selemparan batu dari Gerbang Ketiga, tapi aku tidak bisa memasukinya.

“Hei, Z?” Aku mendengar ada suara. “Kau bisa mendengarku?”

Itu suara Aech, tapi suaranya tidak lagi diubah menjadi suara lelaki. Aku bisa mendengarnya dengan baik, seakan dia bicara denganku lewat saluran komunikasi. Namun, itu tidak masuk akal, karena avatarku tak lagi *punya* alat komunikasi. Dan avatar Aech sudah tewas.

“Di mana kau?” Aku bertanya pada udara kosong.

“Aku mati, seperti semua orang lain,” kata Aech. “Semua orang, kecuali kau.”

“Jadi bagaimana caranya aku bisa mendengarmu?”

“Og memasang kami semua ke saluran audio dan video-mu,” katanya. “Jadi kami bisa melihat apa yang kaulihat dan mendengar apa yang kaudengar.”

“Oh,” kataku.

“Apakah tidak masalah bagimu, Parzival?” Aku mendengar Og bertanya. “Kalau ya, bilang saja.”

Aku memikirkannya sesaat. “Tidak, tidak apa-apa buatku,” kataku. “Shoto dan Art3mis ikut mendengarkan juga?”

“Ya,” kata Shoto. “Aku ada di sini.”

“Ya, kami semua di sini,” kata Art3mis, dan aku bisa mendengar kemarahan tertahan yang samar terasa dalam suaranya. “Dan kami semua mati semati-matinya. Pertanyaannya adalah, kenapa kau tidak mati, Parzival?”

“Ya, Z,” kata Aech. “Kami *semua* penasaran. Apa yang terjadi?”

Aku mengeluarkan koin dua puluh lima sen dan mengangkatnya ke depan mataku. “Aku mendapat hadiah koin ini di Archaide beberapa bulan lalu, karena berhasil memainkan Pac-Man dengan sempurna. Ini ternyata artefak, tapi aku tak pernah tahu kegunaannya. Baru sekarang. Ternyata koin ini memberiku nyawa ekstra.”

Sesaat hanya ada keheningan, lalu Aech mulai tertawa. “Dasar bajingan beruntung!” katanya. “Seluruh saluran berita melaporkan bahwa semua avatar di sektor itu tewas. Lebih dari separo populasi OASIS.”

“Apakah karena Cataclyst?” tanyaku.

“Pastinya,” kata Art3mis. “Sixer pasti membelinya saat dilelang beberapa tahun lalu. Dan mereka menyimpannya selama ini, menunggu saat yang sempurna untuk meledakkannya.”

“Tapi mereka juga membunuh pasukan mereka sendiri,” kata Shoto. “Kenapa mereka melakukannya?”

“Kurasa kebanyakan dari mereka juga sudah tewas,” kata Art3mis.

“Sixer tidak punya pilihan,” katanya. “Itu satu-satunya cara bagi mereka untuk menghentikan kita. Kita sudah membuka Gerbang Ketiga dan hendak melangkah masuk ketika mereka meledakkan benda itu—“ Aku terdiam, menyadari sesuatu. “Bagaimana mereka tahu kita sudah membukanya? Kecuali...”

“Mereka mengawasi kita,” kata Aech. “Sixer mungkin memasang kamera-kamera tersembunyi di sekitar gerbang.”

“Jadi mereka melihat kita membukanya,” kata Art3mis. “Artinya mereka juga tahu cara membukanya sekarang.”

“Memangnya kenapa?” Shoto menyela. “Avatar Sorrento sudah tewas. Juga semua Sixer lain.”

“Salah,” kata Art3mis. “Periksa Papan Skor. Masih ada dua puluh Sixer di sana, di bawah Parzival. Dan skor mereka menunjukkan bahwa setiap avatar Sixer itu memiliki Kunci Kristal.”

“Sial!” kata Aech dan Shoto berbarengan.

“Sixer tahu mereka mungkin perlu meledakkan Cataclyst,” kataku. “Jadi mereka pasti sudah bersiap-siap dengan memin-dahkan beberapa avatar mereka di luar Sektor Sepuluh. Mereka mungkin menunggu dalam pesawat tempur di perbatasan sektor, di tempat yang aman.”

“Kau benar,” kata Aech. “Itu artinya ada dua puluh Sixer sedang menuju ke arahmu sekarang, Z. Jadi kau harus bergegas dan masuk ke gerbang. Ini mungkin satu-satunya kesempatanmu untuk melewatinya.” Aku mendengar tawa kekalahan. “Sudah berakhir bagi kami. Jadi kami semua mendukungmu sekarang, *amigo*. Semoga beruntung.”

“Terima kasih, Aech.”

“*Gokouun o inorimasu*,” kata Shoto. “Lakukan yang terbaik.”

“Aku akan melakukannya,” kataku. Kemudian aku menunggu Art3mis memberikan restunya juga.

“Semoga beruntung, Parzival,” katanya setelah jeda panjang. “Kau tahu Aech benar. Kau takkan mendapat kesempatan lain lagi. *Gunter* lain juga tidak.” Aku mendengar suaranya tersekat, seakan dia menahan tangis. Kemudian dia mengambil napas panjang lalu berkata, “Jangan mengacaukannya.”

“Tidak akan,” kataku. “Tidak ada tekanan, ya kan?”

Aku mendongak memandang gerbang yang terbuka, me-

layang di udara di atasku, jauh tak terjangkau. Kemudian aku menunduk dan mulai melihat sekitarku secara saksama, berusaha mencari jalan untuk naik ke sana. Ada sesuatu yang menarik perhatianku—hanya beberapa titik piksel yang berkedip di kejauhan, di dekat ujung lubang besar. Aku berlari ke sana.

“Aku tidak bermaksud ikut campur,” kata Aech. “Tapi kau mau ke mana?”

“Semua inventoris milik avatarku musnah karena Cataclyst,” kataku. “Jadi aku tidak punya cara untuk terbang ke sana dan sampai ke gerbang.”

“Kau bercanda ya!” Aech mendesah. “Ya ampun, keadaan makin buruk saja!”

Ketika aku semakin dekat, benda yang ada di kejauhan itu semakin jelas. Itu Beta Capsule, melayang hanya beberapa sentimeter di atas tanah, berputar berlawanan arah jarum jam. Cataclyst menghancurkan semua yang bisa dihancurkan di sektor itu, tapi artefak adalah benda yang tak bisa dihancurkan. Sama seperti gerbang itu.

“Itu Beta Capsule!” teriak Shoto. “Pasti kapsul itu melayang ke sana karena ledakan. Kau bisa menggunakannya untuk menjadi Ultraman dan terbang ke gerbang!”

Aku mengangguk, mengangkat kapsul itu di atas kepalaku, lalu menekan tombol di samping untuk mengaktifkannya. Namun, tak terjadi apa-apa. “Sial!” gerutuku, menyadari apa yang terjadi. “Kapsul ini tak berfungsi. Benda ini cuma bisa digunakan sekali dalam sehari.” Aku menyimpan Beta Capsule itu lalu mulai mencarinya di sekelilingku. “Pasti ada artefak-artefak lain berserakan di sini,” katanya. Aku mulai berlari di sepanjang fondasi kastel, sambil melihat-lihat. “Apakah kalian ada yang membawa artefak? Yang bisa membuatku terbang? Melayang? Atau berteleportasi?”

“Tidak,” jawab Shoto. “Aku tidak punya artefak.”

“Artefakku adalah Pedang Ba’Heer,” kata Aech. “Tapi tak bisa membantumu mencapai gerbang.”

“Tapi Chuck-ku bisa,” kata Art3mis.

“Chuck’-mu?” tanyaku.

“Sepatuku. Chuck Taylor All Stars hitam. Sepatu itu akan membuat pemakainya berlari cepat dan terbang.”

“Bagus! Sempurna!” kataku. “Sekarang aku hanya perlu menemukannya.” Aku terus berlari ke depan, mataku terus mencari-cari di tanah. Aku menemukan pedang Aech semenit kemudian dan memasukkannya ke inventarisku, tapi butuh lima menit pencarian lagi sebelum aku menemukan sepatu kets Art3mis, di dekat bagian selatan lubang itu. Aku memakainya, dan sepatu itu langsung menyesuaikan ukuran hingga pas dengan kaki avatarku. “Aku akan mengembalikannya padamu, Arty,” kataku, saat aku selesai mengikat talinya. “Janji.”

“Sebaiknya begitu,” kata Art3mis. “Sepatu itu kesukaanku.”

Aku berlari tiga langkah, melompat ke udara, lalu aku sudah terbang. Aku melesat ke atas dan berkeliling, kemudian kembali ke gerbang, langsung mengarah masuk. Namun, pada saat terakhir, aku berbelok ke kanan, lalu memutar balik. Aku berhenti melayang di depan gerbang yang terbuka. Ambang pintu kristal itu ada di udara tepat di depanku, hanya beberapa meter jauhnya. Pintu itu mengingatkanku pada pintu yang mengambang di bagian pembukaan serial *Twilight Zone* original.

“Kau tunggu apa lagi?” teriak Aech. “Sixer bisa muncul kapan saja!”

“Aku tahu,” kataku. “Tapi ada yang perlu kukatakan pada kalian sebelum aku masuk.”

“Ya?” kata Art3mis. “Katakan cepat! Kau diburu waktu, bodoh!”

“Oke, oke!” kataku. “Aku hanya ingin mengatakan bahwa aku tahu seperti apa perasaan kalian sekarang. Akhir permainan ini terasa tidak adil. Seharusnya kita bisa memasuki gerbang bersama-sama. Jadi sebelum aku masuk, aku mau kalian tahu sesuatu. Kalau aku berhasil mendapatkan Easter egg itu, aku akan membagi empat hadiah uangnya secara merata.”

Mereka terenyak diam.

“Halo?” kataku setelah beberapa detik. “Kalian mendengarku?”

“Kau sudah gila?” tanya Aech. “Kenapa kau mau melakukan itu, Z?”

“Karena itu satu-satunya hal terhormat yang bisa kulakukan,” kataku. “Karena aku takkan bisa sampai sejauh ini sendirian. Karena kita berempat layak melihat apa yang ada di dalam gerbang dan mengetahui bagaimana permainan ini berakhir. Dan karena aku butuh bantuan kalian.”

“Bisa tolong kau ulang bagian terakhirnya?” tanya Art3mis.

“Aku butuh bantuan kalian,” kataku. “Kalian benar. Ini satu-satunya kesempatanku melewati Gerbang Ketiga. Tak akan ada lagi kesempatan kedua, bagi siapa pun. Sixer akan segera berada di sini, dan mereka akan langsung memasuki gerbang saat mereka tiba. Jadi aku harus bisa melewati gerbang itu dalam sekali jalan. Kemungkinan aku bisa melakukannya akan meningkat drastis kalau kalian bertiga mau membantuku. Jadi... bagaimana?”

“Aku ikut, Z,” kata Aech. “Aku memang berencana untuk membimbing otak bodohmu itu.”

“Aku juga ikut,” kata Shoto. “Tak ada ruginya untukku.”

“Biar kuluruskan,” kata Art3mis. “Kami membantumu melewati gerbang, dan sebagai gantinya, kau setuju untuk membagi hadiah uangnya dengan kami?”

“Salah,” kataku. “Kalau aku menang, aku akan membagi hadiah uangnya dengan kalian, tanpa peduli kalian membantuku atau tidak. Jadi membantuku mungkin bisa jadi minat utamamu.”

“Kurasa sudah tidak sempat lagi membuatnya secara tertulis,” kata Art3mis.

Aku berpikir sejenak, lalu mengakses menu kendali saluran POV-ku. Aku menyalakan siaran langsung, jadi siapa pun yang menonton saluran TV-ku (jumlah kunjungan penontonku saat ini ada dua ratus juta penonton) bisa mendengar apa yang hendak kuucapkan. “Salam,” kataku. “Ini Wade Watts, juga dikenal sebagai Parzival. Aku mau seluruh dunia tahu bahwa kalau dan saat aku berhasil menemukan Easter egg Halliday, aku berjanji untuk membagi rata hasil kemenanganku dengan Art3mis, Aech, dan Shoto. Sumpah mati. Demi kehormatan *gunter*. Janji kelinking. Dan lain-lain, dan sebagainya. Kalau aku berbohong, selamanya aku akan dicap sebagai jongos Sixer yang pengecut.”

Setelah aku selesai menyiarkannya, aku mendengar Art3mis berkata, “Hei, kau gila ya? Aku cuma bercanda!”

“Oh,” kataku. “Ya. Aku tahu kok.”

Aku mengertakkan buku-buku jemariku, lalu terbang memasuki gerbang, dan avatarku lenyap ke dalam pusaran bintang.

Aku berdiri di tempat kosong, luas, dan gelap. Aku tidak bisa melihat dinding atau langit-langit, tapi tampaknya ada lantai, karena aku berdiri di atas sesuatu. Aku menunggu selama beberapa detik, tidak tahu harus berbuat apa. Kemudian dentuman bunyi elektronik bergema di ruang kosong. Kedengarannya bunyi itu berasal dari *synthesizer* primitif, seperti yang digunakan di permainan Q*Bert dan Gorf. “Kalahkan skor tertinggi atau dihancurkan!” suara itu mengumumkan. Ada sorotan cahaya, bersinar ke bawah dari suatu tempat di atas sana. Di depanku, di dasar pilar cahaya yang panjang itu, ada mesin dingdong antik yang dioperasikan dengan koin. Aku langsung mengenali mesinnya yang punya ciri khas lemari yang bersudut kaku. Tempest. Atari. 1980.

Aku memejamkan mata dan menunduk. “*Sial*,” gumamku. “Ini bukan keahlianku, teman-teman.”

“Masa sih,” aku mendengar Art3mis berbisik. “Kau *pasti* tahu entah bagaimana Tempest akan menjadi bagian dari Gerbang Ketiga. Itu sudah jelas!”

“Oh ya?” kataku. “Kenapa?”

“Karena kutipan pada halaman terakhir *Almanak*,” jawabnya. “Aku harus membuatnya tidak mudah, kalau terlalu ringan memenangkan hadiah itu akan terasa tak berarti.”

“Aku *tahu* kutipan itu,” kataku, kesal. “Itu kutipan dari Shakespeare. Tapi kupikir itu cuma cara Halliday memberitahu kita bahwa dia akan membuat Perburuan ini sulit.”

“Memang,” kata Art3mis. “Tapi itu juga petunjuk. Kutipan itu diambil dari drama terakhir karya Shakespeare, *The Tempest*.”

“Sial!” cetusku. “Bagaimana aku bisa melewatkan petunjuk itu?”

“Aku juga tak pernah terpikir mengaitkannya,” Aech mengakui. “Hebat sekali, Art3mis.”

“Permainan *Tempest* juga muncul sekilas di video musik lagu ‘Subdivisions’ dari Rush,” tambahnya. “Salah satu kesukaan Halliday. Tidak mungkin kau bisa melewatkan semua itu.”

“Wah,” kata Shoto. “Dia hebat.”

“Oke!” teriakku. “Seharusnya memang sudah jelas. Tak perlu dipanas-panasi lagi!”

“Jadi kesimpulannya, kau tidak banyak latihan permainan ini, Z?” tanya Aech.

“Cuma sedikit, sudah lama sekali,” kataku. “Tapi tidak cukup. Lihat skor tertingginya.” Aku menunjuk ke layar. Skor tertingginya 728.329. Inisial yang ada di samping angka itu adalah JDH—James Donovan Halliday. Dan, seperti yang kutakutkan, kredit di bagian bawah layar hanya ada angka satu.

“Ya ampun,” kata Aech. “Hanya satu kredit. Seperti *Black Tiger*.”

Aku mengingat koin 25 sen yang sekarang tidak berguna itu di inventarisku dan mengeluarkannya. Tapi saat aku memasukkannya ke lubang koin, koinku jatuh ke tempat pengembalian koin. Aku mengambilnya dan melihat stiker di sana: HANYA TOKEN.

“Ternyata tidak bisa,” kataku. “Dan aku tidak melihat ada mesin penukaran token di sini.”

“Tampaknya kau hanya bisa sekali bermain,” kata Aech. “Sekali atau gagal.”

“Teman-teman, aku sudah bertahun-tahun tidak main Tem-

pest,” kataku. “Habishlah aku. Tak mungkin aku bisa mengalahkan skor tertinggi Halliday dalam usaha pertamaku.”

“Kau tidak perlu mengalahkannya,” kata Art3mis. “Lihat tuhun hak ciptanya.”

Aku melihat bagian bawah layar: @MCMLXXX ATARI.

“Sembilan belas delapan puluh?” kata Aech. “Bagaimana itu bisa membantunya?”

“Ya,” kataku. “Bagaimana itu bisa membantuku?”

“Artinya ini adalah versi pertama Tempest,” kata Art3mis. “Versi yang dikirim dengan virus dalam program permainannya. Saat Tempest pertama kali dipasang di tempat permainan dingdong, anak-anak mengetahui kalau kau mati pada skor tertentu, mesin itu akan memberimu banyak kredit gratis.”

“Oh,” kataku, merasa malu. “Aku tidak tahu.”

“Kau akan tahu,” kata Art3mis, “kalau kau melakukan riset pada permainan itu sebanyak aku.”

“Wah, cewek keren,” kata Aech. “Kau punya pengetahuan hebat.”

“Terima kasih,” katanya. “Jadi kutubuku yang terobsesi pada sesuatu memang membantu. Ditambah lagi, aku tidak punya kehidupan.” Semua orang tertawa mendengarnya, kecuali aku. Aku terlalu tegang.

“Oke, Arty,” kataku. “Apa yang harus kulakukan untuk mendapat kredit gratis itu?”

“Aku sedang mencarinya di jurnal pencarianku sekarang,” katanya. Aku bisa mendengar bunyi gemeresik kertas. Kedengarannya Art3mis sedang membalik-balik halaman dari buku sungguhan.

“Kau kebetulan membawa buku sungguhan dari catatanmu?” tanyaku.

“Aku selalu mencatat dengan tulisan tangan dalam jurnalku,

dalam buku catatan yang dibundel spiral,” katanya. “Untunglah, karena akun OASIS-ku dan segala yang ada di dalamnya sudah hilang terhapus.” Kembali terdengar halaman kertas yang dibalik-balik. “Ini dia! Pertama-tama, kau perlu mencapai lebih dari seratus delapan puluh ribu poin. Setelah kau berhasil melakukannya, pastikan kau mengakhiri permainan dengan dua digit terakhir nol enam, sebelas, atau dua belas. Kalau kau berhasil, kau akan mendapat empat puluh kredit gratis.”

“Kau yakin?”

“Yakin sekali.”

“Oke,” kataku. “Kita mulai.”

Aku mulai melakukan ritual sebelum permainan. Meregangkan tubuh, mengertakkan buku-buku jemariku, menggerakkan kepala ke kiri dan ke kanan.

“Ya ampun, bisa *langsung saja*, nggak?” kata Aech. “Aku tegang sekali!”

“Diam!” kata Shoto. “Beri dia ruang untuk bernapas.”

Semuanya diam sementara aku menyiapkan diri. “Mari kita coba,” kataku. Kemudian aku menekan tombol Pemain Satu.

Tempest menggunakan grafis vektor kuno, jadi gambar-gambar dalam permainan ini diciptakan dari garis neon yang bersinar terang di atas layar yang hitam pekat. Kau melihat dari atas terowongan tiga dimensi, dan kau menggunakan alat pemutar untuk mengendalikan “penembak” yang berjalan di sekitar tepian terowongan. Tujuan permainan ini adalah menembaki musuh-musuh yang merangkak keluar dari terowongan ke arahmu sementara kau berusaha menghindari tembakan mereka dan menghindari rintangan-rintangan lain. Saat kau berlanjut dari satu level ke level berikutnya, terowongan-terowongan itu lambat laun mulai membentuk pola geometri yang lebih kompleks, dan jumlah musuh serta rintangan-rintangan itu meningkat drastis.

Halliday mengatur mesin Tempest ini dalam pengaturan Turnamen, jadi aku tidak bisa memulai permainan lebih tinggi daripada level sembilan. Aku butuh lima belas menit untuk mencapai skor di atas 180.000, dan aku mati dua kali dalam prosesnya. Ternyata aku lebih karatan dalam permainan ini daripada yang kukira. Saat skorku mencapai 189.412, aku sengaja menghunjamkan penembakku ke tombak, menggunakan sisa hidupku yang terakhir. Permainan itu memintaku untuk memasukkan inisialku, dan dengan gugup aku mengetik: W-O-W.

Setelah aku selesai, kredit permainanku bertambah dari nol menjadi empat puluh.

Sorakan gembira teman-temanku memenuhi telinga, hampir saja aku kena serangan jantung. “Art3mis, kau genius,” kataku, setelah sorakan itu reda.

“Aku tahu.”

Aku mengetuk tombol Pemain Satu lagi dan memulai permainan kedua, sekarang memusatkan diri untuk mengalahkan skor tertinggi Halliday. Aku masih merasa tegang, walaupun sudah jauh berkurang daripada sebelumnya. Kalau aku tidak berhasil mendapat skor tertinggi kali ini, aku masih punya tiga puluh sembilan kesempatan lagi.

Pada saat jeda antara gelombang serangan, Art3mis bicara. “Jadi, inisialmu W-O-W? Apa kepanjangan O?”

“Orang bodoh,” kataku.

Art3mis tertawa. “Serius dong.”

“Owen.”

“Owen,” ulangnya. “Wade Owen Watts. Nama yang bagus.” Kemudian dia terdiam lagi saat gelombang serangan berikutnya tiba. Aku menyelesaikan permainan kedua beberapa menit kemudian, dengan skor 219.584. tidak jelek, tapi jauh dari nilai yang ingin kucapai.

“Lumayan,” kata Aech.

“Ya, tapi tidak bagus juga,” kata Shoto. Setelah itu dia tampaknya ingat aku bisa mendengarnya “Maksudku—jauh lebih baik, Parzival. Usahamu bagus.”

“Terima kasih atas keyakinanmu, Shoto.”

“Hei, lihat ini,” kata Art3mis, membaca dari jurnalnya. “Pencipta Tempest, Dave Theurer, awalnya mendapat ide membuat permainan ini dari mimpi buruk yang dialaminya tentang monster-monster yang merangkak keluar dari lubang di tanah dan mengejanya.” Dia tertawa dengan gayanya, yang sudah lama tak kudengar. “Keren kan, Z?” kata Art3mis.

“*Memang* keren,” jawabku. Entah bagaimana, mendengar suaranya membuatku tenang. Kurasa Art3mis tahu, itu sebabnya dia terus bicara denganku. Aku merasa bersemangat. Aku menekan tombol Pemain Satu lagi dan memulai permainan ketigaku.

Mereka semua memperhatikanku bermain dalam keheningan total. Hampir sejam kemudian, jagoan terakhirku mati. Skor akhirku 437.977.

Saat permainan berakhir, terdengar suara Aech. “Kabar buruk, *amigo*,” katanya.

“Apa?”

“Kita benar. Saat Cataclyst diledakkan, kelompok avatar Sixer sudah menunggu, bersiap-siap di luar sektor. Tepat setelah ledakan berakhir, mereka masuk ke sektor dan langsung menuju Chthonia. Mereka...” Suaranya menghilang.

“Mereka *apa*?”

“Mereka baru memasuki gerbang, sekitar lima menit lalu,” jawab Art3mis. “Gerbang itu tertutup setelah kau masuk, tapi saat para Sixer datang, mereka menggunakan tiga kunci mereka untuk membukanya?”

“Maksudmu Sixer sudah berada di dalam gerbang? Sekarang?”

“Ada delapan belas Sixer,” kata Aech. “Saat mereka melangkah masuk ke gerbang, masing-masing memasuki simulasi seorang diri. Terpisah setelah memasuki gerbang. Kedelapan belas Sixer itu sedang bermain Tempest sekarang, sama sepertimu. Berusaha mengalahkan skor tertinggi Halliday. Dan mereka semua menggunakan celah untuk memperoleh empat puluh kredit gratis. Banyak dari mereka yang tidak terlalu bagus, tapi satu dari mereka punya kemampuan serius. Menurut kami mungkin Sorrento yang menggunakan avatar itu. Dia baru memulai permainan keduanya...”

“Tunggu sebentar!” aku menyela. “Bagaimana kau bisa tahu semua ini?”

“Karena kami bisa melihat mereka,” kata Shoto. “Semua orang yang berada dalam OASIS sekarang bisa melihat mereka. Mereka juga bisa melihatmu.”

“Kalian omong apa sih?”

“Pada saat seseorang memasuki Gerbang Ketiga, video siaran langsung avatar mereka muncul di bagian paling atas Papan Skor,” kata Art3mis. “Tampaknya, Halliday mau bagian gerbang terakhir ini menjadi tontonan.”

“Tunggu,” kataku. “Maksud kalian seluruh dunia saat ini melihatku bermain Tempest selama satu jam terakhir?”

“Betul,” kata Art3mis. “Dan mereka juga melihatmu berdiri di sana mengoceh tidak jelas kepada kami sekarang. Jadi hati-hati dengan apa yang kauucapkan.”

“Kenapa kalian tidak memberitahuku?” aku berteriak.

“Kami tidak mau membuatmu gelisah,” kata Aech. “Atau mengganggu konsentrasimu.”

“Oh, bagus sekali! Sempurna! Terima kasih!” Aku berteriak, nyaris histeris.

“Tenang, Parzival,” kata Art3mis. “Konsentrasilah ke permainan. Ini adu cepat sekarang. Ada delapan belas avatar Sixer tepat di belakangmu. Jadi kau harus serius dalam permainan selanjutnya. Paham?”

“Ya,” kataku, mengembuskan napas perlahan-lahan. “Aku paham.” Aku menghela napas panjang dan menekan tombol Permainan Satu lagi.

Seperti biasa, persaingan membuatku mengerahkan segenap kehebatanku. Kali ini, aku berhasil menemukan irama permainan. Putar, serang, serang lagi, menyelesaikan satu level, menghindari tombak-tombak. Kedua tanganku mulai mengendalikan tuas tanpa berpikir. Aku lupa apa yang menjadi taruhannya, dan aku lupa jutaan orang sedang menontonku sekarang. Aku lupa diri dalam permainan.

Aku sudah bermain selama lebih dari satu jam dan sudah melewati 81 level dan aku mendengar sorakan girang di telingaku. “Kau berhasil!” Aku mendengar Shoto berteriak.

Mataku memandang ke atas layar. Skorku 802.488.

Aku terus bermain, secara naluriah ingin mencapai skor setinggi mungkin. Namun, aku kemudian mendengar Art3mis berdeham keras, dan aku sadar bahwa aku tidak perlu bermain lagi. Sebenarnya, aku malah membuang-buang waktu berharga, padahal aku masih unggul dibanding Sixer. Dengan cepat aku menghabiskan sisa hidupku terakhir, dan GAME OVER berkedip-kedip di layar. Aku memasukkan inisialku lagi, dan namaku ada di urutan paling atas, tepat di atas skor tertinggi Halliday. Monitor menggelap, dan ada pesan yang muncul di bagian tengah layar:

BAGUS, PARZIVAL!
BERSIAPLAH UNTUK TAHAP 2!

Kemudian mesin dingdong itu lenyap, dan avatarku ikut lenyap bersamanya.

...

Selanjutnya aku berderap di lereng bukit yang tertutup kabut. Aku berasumsi bahwa aku sedang menunggang kuda, karena tubuhku bergerak naik-turun dan aku mendengar suara langkah kuda berlari. Tepat di hadapanku, kastel yang tampaknya kukenal muncul di balik kabut.

Namun, saat aku memandang tubuh avatarku, aku melihat bahwa aku tidak sedang menunggang kuda. Aku berjalan di tanah. Avatarku sekarang memakai baju zirah lengkap, dan kedua tanganku terulur ke depan, seakan sedang memegang tali kekang. Tapi aku tidak memegang apa pun. Kedua tanganku kosong.

Aku berhenti bergerak maju dan suara langkah kuda berlari juga berhenti, tapi terlambat beberapa detik. Aku berbalik dan melihat sumber suara. Bukan suara kuda. Ada pria yang memukulkan dua batok kelapa di tangannya.

Lalu aku tahu di mana aku berada. Aku berada di adegan pertama film *Monty Python and the Holy Grail*. Satu lagi film favorit Halliday, dan mungkin film yang paling disukai banyak kutubuku.

Sepertinya aku berada dalam Flickcync, seperti simulasi *War-Games* di dalam Gerbang Pertama.

Aku sadar bahwa aku berperan sebagai Raja Arthur. Aku mengenakan kostum yang sama yang dikenakan Graham Chapman dalam film. Dan pria yang membawa batok kelapa adalah pemain kepercayaanku, Patsy, yang diperankan oleh Terry Gilliam.

Patsy membungkuk dan menghormat saat aku menoleh memandangnya, tapi tidak mengatakan apa-apa.

"Itu *Holy Grail*-nya Python!" aku mendengar Shoto berbisik penuh semangat.

“Duh,” kataku, lupa selama sedetik. “Aku tahu, Shoto.”

Kalimat peringatan muncul di layarku: **DIALOG SALAH!** Skor -100 poin muncul di ujung layarku.

“Bagus sekali, goblok,” aku mendengar Art3mis bicara.

“Beritahu kami kalau kau butuh bantuan, Z,” kata Aech. “Lambaikan tanganmu atau beri kode, dan kami akan memberitahumu kalimat berikutnya.”

Aku mengangguk dan mengacungkan jempol. Tapi kurasa aku tak butuh banyak bantuan di sini. Selama enam tahun terakhir, aku sudah menonton *Holy Grail* sebanyak 157 kali. Aku hafal luar kepala semua dialognya.

Aku memandang ke atas kastel di hadapanku, sudah tahu akan ada yang menungguku di sana. Aku mulai “berderap” lagi, memegang tali kekang bohongan sementara aku pura-pura berkuda. Patsy kembali mengetuk-ngetukkan batok kelapanya, berderap di belakangku. Saat kami tiba di pintu masuk kastel, aku menarik “tali kekanku” dan menahan “kudaku” agar berhenti.

“Kau yang ada di sana!” aku berteriak.

Skorku naik 100 poin, kembali ke angka nol.

Sesuai petunjuk, dua tentara muncul di atas, bersandar di dinding kastel. “Siapa kau? Salah satu dari mereka berteriak kepada kami.

“Ini saya, Arthur, putra Uther Pendragon, dari istana Camelot,” kataku mengulang kalimat dalam film. “Raja Kaum Briton! Penakluk Kaum Saxon! Penguasa seluruh Inggris!”

Skorku naik 500 poin lagi, dan ada pesan yang memberitahuku bahwa aku mendapat bonus karena aksen dan nada suaraku. Aku merasa santai, dan aku sadar bahwa aku menikmatinya.

“Tarik yang satu lagi!” jawab tentara itu.

“Dia,” aku melanjutkan. “Dia ini pelayan kepercayaanku Patsy.

Kami sudah berkendara menjelajahi seluruh penjuru tanah yang luas ini untuk mencari para kesatria yang akan bergabung di istanaku di Camelot. Aku harus bicara dengan tuan dan penguasamu!”

Tambahan 500 poin lagi. Aku bisa mendengar teman-teman-ku terkikik geli dan bertepuk tangan.

“Apa?” tanya tentara yang lain. “Berkendara menunggang kuda?”

“Ya!” kataku. 100 poin.

“Kau menggunakan kelapa!”

“Apa?” kataku. 100 poin.

“Kau menggunakan dua batok kelapa kosong dan mengetuk-ngetukkannya!”

“Memangnya kenapa? Kami sudah berkendara sejak salju musim dingin menutupi wilayah ini, melewati kerajaan Mercia, melewati...” Tambahan 500 poin lagi.

“Di mana kau mendapatkan kelapa itu?”

Dan seterusnya. Karakter yang kuperankan berubah dari satu adegan ke adegan lainnya, berpindah-pindah ke karakter yang memiliki paling banyak dialog. Hebatnya, aku hanya lupa enam atau tujuh dialog. Setiap kali aku bingung, aku hanya perlu mengangkat bahu atau mengulurkan kedua tanganku, dengan telapak tangan di atas—kode bahwa aku butuh bantuan—Aech, Art3mis, dan Shoto dengan senang hati memberitahukan kalimat yang tepat untuk kuucapkan. Selama permainan berlangsung mereka tetap diam kecuali sesekali terkikik geli atau tertawa terbahak-bahak. Satu-satunya bagian tersulit adalah menahan diri untuk tidak tertawa, terutama saat Art3mis mengulang seluruh kalimat yang diucapkan Carol Cleveland di adegan Kastel Anthrax dengan nada sempurna. Aku tergelak beberapa kali dan akibatnya nilaiku dipotong penalti. Selain itu, semuanya lancar jaya.

Menghidupkan kembali film itu tidak hanya mudah—tapi sangat menyenangkan.

Di pertengahan film, setelah aku berhadapan dengan para Kesatria Ni, aku membuka jendela teks dan mengetik STATUS SIXER?

“Lima belas orang masih bermain *Tempest*,” aku mendengar jawaban Aech. “Tapi tiga dari mereka sudah mengalahkan skor Halliday dan sekarang berada dalam simulasi *Grail*.” Ada jeda singkat. “Dan pemimpinnya—kami menduga itu Sorrento—hanya sembilan menit di belakangmu.”

“Dan sejauh ini, dia tidak melakukan kesalahan dialog,” tambah Shoto.

Aku nyaris mengutuk keras-keras, lalu menahan diri dan mengetik SIAL!

“Tepat sekali,” kata Art3mis.

Aku mengambil napas dalam-dalam lalu mengalihkan perhati-
anku pada adegan selanjutnya (“Kisah Sir Launcelot”). Aech terus memberi informasi tentang Sixer setiap kali aku menanyakannya.

Ketika aku sampai ke adegan terakhir film (serangan ke Kas-
tel Prancis), aku gelisah lagi, penasaran apa yang akan terjadi selanjutnya. Gerbang Pertama membuatku harus menghidup-
kan kembali film (*WarGames*), dan Gerbang Kedua memiliki tantangan permainan video (*Black Tiger*). Sejauh ini, Gerbang Ketiga berisi keduanya. Aku tahu pasti ada tahap tiga, tapi aku tidak tahu apa yang mungkin terjadi.

Aku mendapat jawabannya beberapa menit kemudian. Se-
telah aku menyelesaikan adegan terakhir *Holy Grail*, layarku menghitam sementara musik organ bodoh yang mengakhiri film itu berlangsung selama beberapa menit. Saat musik berhenti, ka-
limat berikut muncul di layarku:

SELAMAT!
KAU SUDAH MENCAPAI AKHIR!
READY PLAYER 1

Kemudian, saat teks tersebut menghilang, aku berdiri di ruangan besar berpanel kayu ek yang ukurannya sebesar gudang, dengan langit-langit tinggi dan lantai kayu yang dipoles mengilap. Tak ada jendela di ruangan itu, dan hanya ada satu jalan keluar—sepasang pintu besar yang terpasang di salah satu dari empat dinding ruangan. Perangkat OASIS canggih versi lama berada persis di tengah-tengah ruangan yang sangat luas ini. Lebih dari seratus meja kaca mengelilingi perangkat tersebut, disusun melingkar oval mengelilinginya. Pada setiap meja ada berbagai macam komputer rumah yang antik atau perangkat permainan video, ditambah dengan rak-rak susun yang tampaknya berisi koleksi lengkap serba-serbi peralatan, tuas kendali, perangkat lunak, dan kaset-kaset permainannya. Semuanya tertata sempurna, seperti pameran di museum. Aku melihat berkeliling, dari satu sistem ke sistem lainnya, aku melihat komputer-komputer itu tampaknya ditata berdasarkan tahun pembuatan. PDP-1. Altair 8800. IMSAI 8080. Apple I, di sampingnya ada Apple II. Atari 2600. Commodore PET. Intellivision. Beragam model TRS-80 yang berbeda. Atari 400 dan 800. ColecoVision. TI-99/4. Sinclair ZX80. Commodore 64. Berbagai macam sistem permainan Nintendo dan Sega. Seluruh urutan keluaran Mac dan PC, Playstation, dan Xbox. Akhirnya, setelah selesai melihat sekeliling, ada konsol OASIS—terhubung dengan perangkat lengkap OASIS di bagian tengah ruangan.

Aku sadar bahwa aku sedang berdiri di kantor James Halliday, ruangan di rumah besarnya, tempat dia menghabiskan sebagian besar dari lima belas tahun terakhir hidupnya. Tempat dia mem-

buat program permainan terakhir dan terhebatnya. Permainan yang sekarang kumainkan.

Aku tak pernah melihat foto ruangan ini, tapi isi dan susunan tempatnya persis seperti yang digambarkan oleh para pengangkut barang yang disewa untuk membersihkan tempat ini setelah kematian Halliday.

Aku menunduk melihat avatarku dan aku tidak lagi tampil seperti kesatria Monty Python. Aku kembali menjadi Parzival.

Pertama-tama, aku melakukan hal yang jelas dan mencoba membuka pintu keluar. Tapi pintu itu tak mau bergerak.

Aku berbalik dan melihat ruangan itu sekali lagi, memperhatikan monumen-monumen sejarah panjang komputer dan permainan video.

Pada saat itulah aku menyadari bahwa lingkaran berbentuk oval ini disusun agar membentuk bulat telur.

Dalam hati, aku mengulang kata-kata dalam teka-teki Halliday pertama, yang ada di *Undangan Anorak*:

Tiga kunci tersembunyi membuka gerbang rahasia
Di sana tugas akan diujikan pada mereka yang mampu
Dan pada mereka yang memiliki keahlian untuk selamat dari segala kendala
Akan mencapai Akhir di mana hadiah menunggu

Aku sudah mencapai akhir. Ini dia. Easter egg Halliday pasti tersembunyi di suatu tempat di ruangan ini.

0038

“Kalian melihat ini?” bisikku.

Tidak ada jawaban.

“Halo? Aech? Art3mis? Shoto? Apakah kalian masih di sana?”

Masih tidak ada jawaban. Aku tidak tahu apakah Og memutuskan jalur komunikasi mereka denganku, atau Halliday memprogram tahap akhir dari gerbang ini agar tidak ada komunikasi dari luar. Aku yakin alasannya adalah yang kedua.

Aku berdiri dalam keheningan selama semenit, tidak tahu harus berbuat apa. Kemudian aku mengikuti insting pertamaku dan berjalan menuju Atari 2600. Atari itu tersambung pada TV Berwarna Zenith 1977. Aku menyalakan TV, tapi tak terjadi apa-apa. Kemudian aku menyalakan Atari. Tetap tak terjadi apa-apa. Tidak ada listrik, meskipun TV dan Atarinya terpasang pada colokan listrik yang ada di lantai.

Aku mencoba Apple II di meja di sampingnya. Tidak mau menyala juga.

Setelah beberapa menit mencoba sana-sini, aku menemukan bahwa satu-satunya komputer yang mau menyala adalah komputer tertua, IMSAI 8080, model komputer yang sama yang dimiliki Matthew Broderick di film *WarGames*.

Saat aku menyakannya, layar itu kosong, hanya ada satu kata.

LOGIN:

Aku mengetik ANORAK lalu menekan Enter.

IDENTIFIKASI TIDAK DIKENALI—KONEKSI DIPUTUS.

Kemudian komputer itu mati sendiri dan aku harus menyala-kannya lagi agar kembali muncul kata LOGIN.

Aku mencoba HALLIDAY. Tidak berhasil.

Dalam film *WarGames*, password tersembunyi yang memberi akses pada superkomputer WOPR adalah “Joshua”. Profesor Falken, pencipta WOPR, menggunakan nama anak lelakinya sebagai password. Nama orang yang paling dicintainya di dunia.

Aku mengetik OG. Tidak berhasil. OGDEN tidak berhasil juga.

Aku mengetik KIRA dan menekan Enter.

IDENTIFIKASI TIDAK DIKENALI—KONEKSI DIPUTUS.

Aku mencoba nama depan kedua orangtuanya. Aku mencoba ZAPHOD, nama ikan peliharaannya. Lalu TIBERIUS, nama sejenis musang yang pernah dipeliharanya.

Tak ada satu pun yang berhasil.

Aku melihat waktu. Aku sudah berada di ruangan ini selama sepuluh menit. Itu artinya Sorrento sudah berhasil menyusulku. Dia bisa jadi sudah berada di ruangan semacam ini, mungkin dibantu tim pakar Halliday yang membisikkan berbagai saran kepadanya, berkat peralatan OASIS-nya yang sudah diretas. Mereka mungkin sudah mengerjakan urutan daftar kemungkinan, memasukkannya secepat Sorrento bisa mengetik.

Aku sudah kehabisan waktu.

Aku mengertakkan gigi karena kesal. Aku tak tahu lagi harus mencoba mengetik kata apa.

Kemudian aku teringat kalimat dalam biografi Ogden Morrow: *Lawan jenis membuat Jim canggung, dan satu-satunya gadis yang pernah kulihatnya bisa santai diajaknya bicara adalah Kira. Tapi pada saat itu pun, percakapan itu hanya dalam bentuk tokohnya, sebagai Anorak, selama sesi permainan kami. Dan dia hanya bisa memanggilnya Leucosia, nama tokoh Kira dalam D & D.*

Aku menyalakan komputer lagi. Saat kata LOGIN terpampang, aku mengetik LEUCOSIA. Kemudian aku menekan Enter.

Semua sistem dalam ruangan ini menyala dengan sendirinya. Bunyi dengungan disket yang berputar, bunyi bip alat tes, dan semua bunyi mesin menyala bergema hingga ke langit-langit ruangan.

Aku berlari ke Atari 2600 dan mencari di rak kaset permainan raksasa yang disusun berdasarkan abjad di samping mesin itu dan menemukan apa yang dicari: Adeventure. Aku memasukkan kaset itu ke dalam Atari dan menyalakannya, kemudian menekan tombol Reset untuk memulai permainan.

Hanya butuh waktu beberapa menit bagiku untuk tiba di Ruang Rahasia.

Aku mengambil pedang dan menggunakannya untuk membantai tiga naga. Kemudian aku menemukan kunci hitam, membuka gerbang Kastel Hitam, dan menjelajahi labirinnya. Titik piksel abu-abu tersembunyi di tempatnya berada. Aku mengambil titik itu dan membawanya ke kerajaan 8-bit mini, lalu menggunakannya untuk melewati penghalang sihir dan memasuki Ruang Rahasia. Tapi tidak seperti permainan Atari aslinya, Ruang Rahasia ini tidak berisi nama Warren Robinett, programer asli permainan Adventure. Namun, di bagian tengah layar, ada benda putih oval dengan tepian berpiksel. Sebutir telur.

Itulah Easter egg-nya.

Aku terenyak diam selama beberapa saat memandang layar TV. Kemudian aku menggerakkan tuas kendali Atari ke kanan, menggerakkan avatarku yang berupa titik segi empat kecil melintasi layar yang berkedip-kedip. Pelantang suara mono dari televisi mengeluarkan bunyi *bip* elektronik pelan ketika aku menjatuhkan titik abu-abu dan mengambil telur itu. Ketika aku berhasil melakukannya, ada semburat cahaya terang, lalu aku melihat avatarku tidak lagi memegang tuas kendali. Sekarang, kedua tanganku menangkap telur perak besar. Aku bisa melihat avatarku terpantul di lekukan permukaan telur.

Setelah aku akhirnya mampu berhenti memandangnya, aku mendongak dan melihat sepasang pintu di ujung ruangan telah digantikan gerbang keluar—portal dengan tepian kristal yang membawaku kembali ke serambi Kastel Anorak. Kastel itu tampak sudah utuh sepenuhnya, walaupun server OASIS baru akan direset beberapa jam lagi.

Aku memandang sekeliling kantor Halliday untuk terakhir kalinya: lalu, masih sambil menggenggam telur, aku berjalan melintasi ruangan dan melangkah ke luar.

Saat aku melewati gerbang keluar, aku berbalik tepat waktu untuk melihat Gerbang Kristal berubah menjadi pintu kayu besar yang terpasang di dinding kastel.

Aku membuka pintu kayu itu. Di baliknya ada anak tangga melingkar yang mengarah ke menara tertinggi Kastel Anorak. Di sana aku menemukan perpustakaan milik Anorak. Rak-rak buku menjulang tinggi di dalam ruangan, penuh dengan gulungan-gulungan kertas kuno dan buku-buku yang berdebu.

Aku berjalan menuju jendela dan melihat pemandangan memukau di sekelilingku. Tempat itu tidak lagi tandus. Efek Cataclyst sudah dibalikkan, dan seluruh Chthonia tampaknya sudah utuh lagi beserta kastelnya.

Aku melihat ke sekeliling ruangan. Tepat di bawah lukisan naga hitam yang tidak asing lagi ada alas berhiaskan kristal yang di atasnya terdapat piala emas yang bertatahkan perhiasan-perhiasan mungil. Diameter piala itu sesuai dengan ukuran telur perak yang ada di kedua tanganku.

Aku menaruh telur itu di dalam piala, dan pas sempurna di sana.

Di kejauhan, aku mendengar keriuhan trompet, dan telur itu mulai bersinar.

“Kau menang,” aku mendengar ada suara. Aku berbalik dan melihat Anorak berdiri tepat di belakangku. Jubah hitam obsidiansya seakan menyedot cahaya matahari dalam ruangan. “Selamat,” katanya, mengulurkan tangannya yang berjemari panjang.

Aku ragu, bertanya-tanya apakah ini trik lain. Atau mungkin ujian terakhir...

“Permainan sudah berakhir,” kata Anorak, seakan bisa membaca pikiranku. “Sekarang waktunya bagimu untuk menerima hadiah.”

Aku memandang tangannya yang terulur. Setelah keraguan sejenak, aku menerima uluran tangannya.

Percikan cahaya biru tumpah ruah di antara kami, dan ujung-ujung percikan cahaya itu menyelubungi kami, seakan gelombang kekuatan berpindah dari avatarnya ke avatarku. Setelah cahaya itu memudar, aku melihat Anorak tak lagi mengenakan jubah sihir hitamnya. Dia bahkan tidak seperti Anorak sama sekali. Sekarang dia lebih pendek, lebih kurus, dan tidak terlalu tampan. Sekarang dia tampak seperti James Halliday. Pucat. Setengah baya. Dia mengenakan celana jins belel dan kaus Space Invaders pudar.

Aku memandang avatarku dan melihat bahwa aku sekarang

mengenakan jubah Anorak. Kemudian aku juga menyadari ikon dan tulisan di ujung layarku juga berubah. Statistikku semuanya maksimum, dan aku punya berbagai macam daftar mantra, kekuatan-kekuatan bawaan, dan benda-benda sihir yang tampaknya tak berujung.

Level avatarku dan poinku memiliki simbol tak terbatas di depannya.

Kreditku sekarang menampilkan angka yang panjangnya dua belas digit. Aku miliuner.

“Aku memercayakan pengurusan OASIS kepadamu sekarang, Parzival,” kata Halliday. “Avatarmu imortal dan mahakuat. Apa pun yang kauinginkan, tinggal sebut saja. Asyik, kan?” Dia mendekatiku dan berbisik. “Tolong aku. Usahakan menggunakan kekuatanmu hanya untuk kebaikan. Oke?”

“Oke,” kataku, dengan suara lebih pelan daripada bisikan.

Halliday tersenyum, lalu menunjuk ke sekeliling kami. “Ini kastelmu sekarang. Aku memprogram ruangan ini agar hanya avatarmu yang bisa memasukinya. Aku melakukannya untuk memastikan hanya kau seorang diri yang memiliki akses terhadap benda ini.” Dia berjalan ke rak buku di dinding dan menarik salah satu punggung buku. Aku mendengar bunyi klik; lalu rak buku itu menggeser terbuka, memperlihatkan kotak piringan logam di dinding. Di bagian tengah piringan itu ada tombol aneh berwarna merah besar dengan satu kata yang tertera di sana: OFF.

“Aku menyebutnya Tombol Merah Besar,” kata Halliday. “Kalau kautekan, tombol ini akan mematikan seluruh OASIS dan meluncurkan virus yang akan menghancurkan semua yang tersimpan di server GSS, termasuk seluruh kode program utama OASIS. Tombol ini akan mematikan OASIS selamanya.” Dia

menyeringai. “Jadi jangan kautekan kecuali kau amat yakin sepenuhnya bahwa itu hal yang tepat untuk dilakukan, oke?” Dia tersenyum aneh. “Aku memercayai penilaianmu.”

Halliday menutup rak buku itu kembali, menyembunyikan tombol merah tersebut. Lalu dia membuatku kaget karena dia merangkul bahu. “Dengar,” katanya, dengan nada penuh rahasia. “Aku perlu memberitahu satu hal terakhir sebelum aku pergi. Sesuatu yang tidak kusadari sampai semuanya terlambat.” Dia membawaku ke jendela dan menunjuk pemandangan yang terhampar di luar sana. “Aku menciptakan OASIS karena aku tak pernah merasa nyaman di dunia nyata. Aku tidak tahu bagaimana berhubungan dengan manusia di sana. Sepanjang hidupku, aku selalu takut. Terus ketakutan sampai aku mengetahuinya menjelang ajal. Pada saat itulah aku sadar, seberapa pun menakutkan dan menyakitkan kenyataan itu, tapi hanya di sana satu-satunya tempat kau bisa menemukan kebahagiaan sejati. Karena kenyataan itu *nyata*. Kau mengerti?”

“Ya,” kataku. “Kurasa aku mengerti.”

“Bagus,” katanya, sambil mengedipkan mata. “Jangan membuat kesalahan yang sama seperti yang kulakukan. Jangan bersembunyi di sini selamanya.”

Dia tersenyum dan berjalan menjauh beberapa langkah dariku. “Baiklah. Kurasa itu sudah menjelaskan segalanya. Sudah waktunya bagiku untuk pergi dari panggung ini.”

Kemudian Halliday mulai menghilang. Dia tersenyum dan melambaikan salam perpisahan ketika avatarnya perlahan-lahan memudar lenyap.

“Semoga beruntung, Parzival,” katanya. “Dan terima kasih. Terima kasih sudah memainkan permainanku.”

Lalu dia lenyap sepenuhnya.

“Apakah kalian ada di sana?” aku berkata pada udara kosong beberapa menit kemudian.

“Ya!” kata Aech girang. “Kau bisa mendengar kami?”

“Ya. Sekarang bisa. Apa yang terjadi?”

“Sistem memutuskan hubungan komunikasi kita saat kau memasuki kantor Halliday, jadi kami tidak bisa bicara denganmu.”

“Untungnya, kau tidak butuh bantuan kami,” kata Shoto. “Bagus sekali.”

“Selamat, Wade,” aku mendengar ucapan Art3mis. Dan aku bisa merasa bahwa dia bersungguh-sungguh dengan ucapannya.

“Terima kasih,” kataku. “Tapi aku tidak bisa melakukannya tanpa kalian.”

“Kau benar,” kata Art3mis. “Jangan lupa menyinggung hal itu saat kau bicara ke media. Og bilang ada ratusan wartawan dalam perjalanan kemari sekarang.”

Aku menoleh memandang rak buku yang menyembunyikan Tombol Merah Besar. “Apakah kalian melihat semua yang dikatakan Halliday padaku sebelum dia lenyap?” tanyaku.

“Tidak,” kata Art3mis. “Kami melihat segalanya sampai dia memberitahumu untuk ‘berusaha menggunakan kekuatanmu hanya untuk kebaikan.’ Kemudian video terputus. Apa yang terjadi setelah itu?”

“Tidak banyak,” kataku. “Akan kuceritakan nanti.”

“Teman-teman,” kata Aech. “Kalian harus melihat Papan Skor.”

Aku membuka jendela dan mengeluarkan Papan Skor. Daftar urutan Skor sudah tidak ada lagi. Sekarang yang terpampang di situs Halliday adalah avatarku, mengenakan jubah Anorak, memegang telur perak, dengan kata-kata PARZIVAL MENANG!

“Apa yang terjadi pada para Sixer?” tanyaku. “Yang masih ada di dalam gerbang.”

“Kami tidak yakin,” kata Aech. “Tayangan langsung mereka langsung lenyap saat Papan Skor berubah.”

“Mungkin avatar mereka tewas,” kata Shoto. “Atau mungkin...”

“Mungkin mereka terlempar keluar dari gerbang,” kataku.

Aku mengeluarkan peta Chthonia dan melihat bahwa aku sekarang bisa berteleportasi ke mana saja di OASIS hanya dengan memilih tujuan yang kuinginkan di atlas. Aku memperbesar peta Kastel Anorak dan mengetuk tempat yang berada di luar gerbang, dan dalam sekejap mata, avatarku sudah berdiri di sana.

Aku benar. Saat aku melewati Gerbang Ketiga, delapan belas avatar Sixer yang masih ada di dalam terlempar keluar dari gerbang dan mereka kini berada di depan kastel. Mereka semua berdiri dengan tampang bingung saat aku berdiri di hadapan mereka, gemerlap dalam pakaian baruku. Mereka semua diam memandangu selama beberapa detik, lalu mengeluarkan pistol dan pedang, bersiap untuk menyerangku. Mereka semua tampak identik, jadi aku tidak tahu yang mana yang dikendalikan oleh Sorrento. Tapi pada saat ini, aku tidak peduli.

Dengan menggunakan kekuatan baru avatarku, aku membuat gerakan menyapu dengan tanganku, memilih semua avatar Sixer yang ada di layarku. Sosok mereka mulai bersinar merah. Lalu aku mengetuk ikon tengkorak dan tulang bersilang yang sekarang muncul di pengaturan avatarku. Seluruh Sixer itu, kedelapan belas avatarnya langsung tewas. Tubuh mereka perlahan-lahan lenyap dari keberadaan, masing-masing meninggalkan setumpuk senjata dan barang jarahan.

“Buset!” aku mendengar suara Shoto di saluran komunikasi. “Bagaimana kau bisa melakukannya?”

“Kau dengar kata Halliday,” kata Aech. “Avatarnya imortal dan mahakuat.”

“Ya,” kataku. “Dia tidak bergurau.”

“Halliday juga bilang kau bisa meminta apa pun yang kauinginkan,” kata Aech. “Apa permintaan pertamamu?”

Aku berpikir sedetik: lalu aku mengetuk ikon Perintah baru yang sekarang ada di ujung layarku dan berkata, “Aku mau avatar Aech, Art3mis, dan Shoto dipulihkan seperti sedia kala.”

Jendela dialog muncul, memintaku untuk mengonfirmasi ejaan masing-masing nama avatar tersebut. Setelah selesai, sistem menanyakan, selainkan memulihkan avatar mereka, apakah aku mau mengembalikan semua barang milik mereka juga. Aku mengetuk ikon Ya. Kemudian ada pesan muncul di bagian tengah layarku: PEMULIHAN SELESAI. SEMUA AVATAR SEPERTI SEDIAKALA.

“Teman-teman?” kataku. “Kalian mungkin mau mencoba masuk ke akun kalian sekarang.”

“Segera meluncur!” Aech berteriak.

Beberapa detik kemudian, Shoto masuk kembali ke akunnya, dan avatarnya muncul tidak jauh dari tempatku berdiri, tepat di tempat dia tewas beberapa jam sebelumnya. Dia berlari ke arahku, tersenyum amat lebar. “*Arigato*, Parzival-San,” katanya, lalu membungkuk dalam-dalam.

Aku balas membungkuk, lalu memeluknya. “Sama-sama,” kataku. Beberapa saat kemudian, Aech muncul dari pintu masuk kastel dan berlari bergabung bersama kami.

“Bagus, seperti baru,” katanya, tersenyum lebar melihat avatarnya. “Terima kasih, Z.”

“*De nada.*” Aku melihat ke pintu kastel yang terbuka. “Di mana Art3mis? Seharusnya dia muncul juga di sebelahmu...”

“Dia tidak masuk lagi,” kata Aech. “Dia bilang dia mau keluar dan mencari udara segar.”

“Kau melihatnya? Apa...?” Aku berusaha menemukan kata-kata yang tepat. “Seperti apa dia?”

Aech dan Shoto tersenyum padaku, lalu Aech menaruh tangannya di bahu. “Dia bilang dia ada di luar menantimu. Kapan pun kau siap bertemu dengannya.”

Aku mengangguk. Aku hendak mengetuk ikon *logout* saat Aech mengangkat tangannya. “Tunggu dulu! Sebelum kau keluar, kau harus melihat sesuatu,” kata Aech, membuka jendela di depanku. “Ini disiarkan di semua saluran berita sekarang. Polisi federal menangkap Sorrento. Mereka menyerbu markas IOI dan menariknya dari kursi haptik!”

Potongan video tampil di layar. Rekaman video genggam menunjukkan tim agen federal menggiring Sorrento di lobi markas perusahaan IOI. Dia masih mengenakan setelan haptiknya dan diikuti pria beruban dengan jas bagus yang kuasumsikan adalah pengacaranya. Sorrento terlihat sangat kesal, seolah-olah ini hanya kesalahpahaman ringan. Tulisan yang tertera di bagian bawah video: Eksekutif top IOI, Sorrento, Tersangka Pembunuhan.

“Saluran berita memutar potongan video dari sesi percakapanmu dengan Sorrento sepanjang hari,” kata Aech, menyetop video itu. “Terutama di bagian dia mengancam membunuh dan meledakkan trailer bibimu.”

Aech menekan tombol Play, berita pun berlanjut. Agen-agen federal itu terus menggiring Sorrento keluar dari lobi, yang dipenuhi wartawan, yang semuanya saling dorong dan meneriakkan pertanyaan-pertanyaan. Wartawan yang merekam video itu melompat ke depan dan mendekatkan kamera ke wajah Sorrento. “Apakah kau yang memberi perintah untuk membunuh Wade Watts?” tanya wartawan itu. “Bagaimana perasaanmu saat kau tahu kau kalah dalam kontes itu?”

Sorrento tersenyum, tapi tidak menjawab. Kemudian pengacaranya melangkah ke depan kamera dan menjawab para war-

tawan. “Tuduhan-tuduhan yang ditujukan kepada klienku tidak masuk akal,” katanya. “Rekaman video yang beredar itu sudah jelas palsu dan hasil rekayasa. Kami tidak punya komentar lain pada saat ini.”

Sorrento mengangguk. Dia terus tersenyum ketika agen federal menggiringnya keluar dari gedung.

“Keparat itu mungkin lolos,” kataku. “IOI sanggup membayar pengacara terbaik di dunia.”

“Ya, mereka bisa,” kata Aech. Kemudian cewek—*cowok*—itu memamerkan senyum khasnya ala kucing Cheshire. “*Tapi sekarang kita juga sanggup.*”

Saat aku melangkah keluar dari ruangan, Og sudah berdiri menungguku. “Bagus sekali, Wade!” katanya, memelukku erat-erat. “Bagus sekali!”

“Terima kasih, Og,” Aku masih merasa pusing dan gamang.

“Beberapa petinggi GSS tiba saat kau masih di dalam OASIS,” kata Og. “Bersama semua pengacara Jim. Mereka semua menunggu di atas. Seperti yang bisa kaubayangkan, mereka tidak sabar untuk bicara denganmu.”

“Apakah aku harus bicara dengan mereka sekarang juga?”

“Tidak, tentu saja tidak!” Dia tertawa. “Mereka semua bekerja untukmu sekarang, ingat?” Biarkan saja mereka menunggu selama yang kau mau!” Og mendekat. “Pengacaraku juga ada di sana. Dia orang baik. Ganas juga. Dia akan memastikan tak ada seorang pun yang berani macam-macam denganmu, oke?”

“Terima kasih, Og,” kataku. “Aku sungguh-sungguh berterutang padamu.”

“Omong kosong!” katanya. “Aku yang seharusnya berterima kasih padamu. Sudah puluhan tahun aku tidak merasa senang seperti ini! Kau hebat, Nak.”

Aku memandang bingung ke sekelingku. Aech dan Shoto masih ada di ruangan, melakukan konferensi pers dadakan di dalam OASIS. Tapi ruangan Art3mis kosong. Aku memandang Og lagi.

“Kau tahu di mana Art3mis?”

Og nyengir, lalu menunjuk. “Naiklah ke tangga itu dan keluar lewat pintu pertama yang kaulihat,” katanya. “Dia bilang dia menunggumu di tengah labirin tanamanku.” Dia tersenyum. “Itu labirin yang mudah. Tak butuh waktu lama bagimu untuk menemukannya.”

Aku melangkah ke luar dan menyipitkan mata berusaha menyesuaikan diri dengan cahaya terang. Udara terasa hangat, dan matahari sudah tinggi. Tidak ada awan di langit.

Ini hari yang indah.

Labirin tanaman rambat itu luasnya beberapa *acre* di belakang *mansion*. Pintu masuknya dirancang tampak seperti permukaan kastel, dan kau memasuki labirin melalui gerbang-gerbang yang terbuka. Dinding-dinding tanaman yang lebat membuat labirin setinggi tiga meter itu tidak bisa diintip, bahkan saat kau berdiri di atas tempat duduk yang ditaruh di seantero labirin.

Aku memasuki labirin dan berputar-putar selama beberapa menit, kebingungan. Pada akhirnya, aku sadar bahwa bentuk labirin ini sama persis dengan labirin di Adventure.

Setelah itu, aku hanya butuh beberapa menit untuk menemukan jalan ke tempat terbuka di bagian tengah labirin. Ada air mancur besar di sana, dengan ukiran batu tiga naga seukuran bebek dari permainan Adventure. Masing-masing naga itu mengeluarkan aliran air bukannya api.

Lalu aku melihatnya.

Dia duduk di bangku batu, memandang ke air mancur. Dia duduk memunggungi, dan kepalanya tertunduk. Rambut hitamnya yang panjang tergerai di bahu kanannya. Aku bisa melihat dia meremas-remas tangannya di pangkuan.

Aku takut bergerak lebih dekat. Akhirnya, aku memberanikan diri untuk bicara. “Halo,” kataku.

Dia mengangkat kepalanya saat mendengar suaraku, tapi tidak menoleh ke arahku.

“Halo,” aku mendengarnya berkata. Dan itu memang suaranya. Suara Art3mis. Suara yang kudengarkan selama berjam-jam. Dan yang membuatku berani melangkah maju.

Aku berjalan memutar air mancur dan berhenti tepat di depannya, berdiri di sana. Ketika dia mendengarku mendekat, dia memalingkan wajah, menghindari dari bertatapan denganku dan membuatnya tidak bisa melihatku.

Namun, aku bisa melihatnya.

Dia tampak seperti foto yang kulihat. Dia memiliki lekukan tubuh padat berisi yang sama seperti avatarnya. Kulit pucat dan berbintik-bintik. Mata cokelat yang sama dan rambut hitam mengilat. Wajah cantik yang sama, dengan tanda lahir kemerahan yang sama. Tapi tidak seperti di foto, dia tidak berusaha menutupi tanda lahirnya dengan rambut. Dia sengaja menyibak rambutnya ke belakang, agar aku bisa melihatnya.

Aku menunggu dalam diam. Tapi dia masih belum memandangkku.

“Kau tampak seperti yang selalu kubayangkan,” kataku. “Cantik.”

“Sungguh?” tanyanya dengan suara lembut. Perlahan-lahan, dia memalingkan wajah memandangkku, melihatku sedikit demi sedikit, mulai dari kaki dan bertahap sampai ke wajahku. Saat mata kami akhirnya bertemu, dia tersenyum gugup padaku. “Siapa sangka? Kau tampak seperti yang selalu kubayangkan juga,” katanya. “Jelek.”

Kami berdua tertawa, dan ketegangan di udara pun lenyap. Kemudian mata kami saling memandang, terkunci entah berapa lama. Aku sadar, ini juga kali pertama aku memandangnya selekat ini.

“Kita belum berkenalan secara resmi,” katanya. “Aku Samantha.”

“Halo, Samantha. Aku Wade.”

“Senang akhirnya bisa bertemu langsung denganmu, Wade.”

Dia menepuk bangku di sampingnya, dan aku duduk di sana.

Setelah hening yang panjang, dia berkata, “Apa yang akan terjadi sekarang?”

Aku tersenyum. “Kita akan menggunakan semua uang yang baru kita menangkan untuk memberi makan semua orang di planet ini. Kita akan menjadikan dunia ini tempat yang lebih baik, ya kan?”

Dia tersenyum. “Bukannya kau mau membangun pesawat luar angkasa raksasa antarbintang, mengisinya dengan permainan video, makanan sampah, dan sofa-sofa nyaman, lalu pergi dari sini?”

“Aku juga mau itu,” kataku. “Kalau itu berarti aku bisa menghabiskan sisa hidupku bersamamu.”

Dia tersenyum malu. “Kita lihat dulu bagaimana nantinya,” kata Samantha. “Kita kan baru ketemu.”

“Aku jatuh cinta padamu.”

Bibir bawah gadis itu gemetar. “Kau yakin?”

“Ya. Aku yakin. Karena itu memang benar.”

Samantha tersenyum padaku, tapi aku bisa melihat dia juga menangis. “Maaf karena aku memutuskanmu,” katanya. “Karena menghilang dari hidupmu. Aku hanya...”

“Tidak apa-apa,” kataku. “Sekarang aku mengerti kenapa kau melakukannya.”

Dia tampak lega. “Kau mengerti?”

Aku mengangguk. “Kau melakukan hal yang tepat.”

“Menurutmu begitu?”

“Kita menang, ya kan?”

Dia tersenyum padaku, dan aku balas tersenyum.

“Dengar,” kataku. “Kita bisa membangun hubungan dengan perlahan seperti yang kaumau. Aku benar-benar cowok yang baik kok, apalagi setelah kau mengenalku lebih lanjut. Sumpah.”

Dia tertawa dan menghapus air matanya, tapi dia tidak mengatakan apa-apa.

“Sudah kubilang belum, bahwa aku juga sangat kaya?” kataku. “Tentu saja, kau juga kaya, jadi kurasa itu tidak bisa jadi nilai jualku.”

“Kau tidak perlu menggombaliku, Wade,” katanya. “Kau sahabat baikku. Manusia favoritku.” Dengan usaha yang tampak jelas, dia memandang mataku. “Aku sangat merindukanmu, kau tahu tidak?”

Hatiku terasa terbakar. Butuh beberapa saat untuk memberanikan diri; lalu aku mengulurkan tangan dan menggenggam tangannya. Kami duduk di sana, bergenggaman tangan, menikmati kebahagiaan dari sensasi baru yang aneh, rasa sentuhan sungguhan.

Tidak lama kemudian, dia mendekat dan menciumku. Rasanya seperti semua yang dijanjikan lagu dan puisi cinta. Rasanya menakjubkan. Seperti disambar kilat.

Pada saat itu terlintas dalam benakku bahwa untuk pertama kalinya sejauh yang bisa kuingat, aku sama sekali tidak punya keinginan untuk masuk ke OASIS.



Ucapan Terima Kasih

Banyak orang-orang favoritku yang menjadi sasaran draf-draf awal buku ini, dan mereka memberiku dukungan dan masukan yang berharga. Terima kasih yang paling tulus untuk Eric Cline, Susan Somers-Willett, Chris Beaver, Harry Knowles, Amber Bird, Ingrid Richter, Sara Sutterfield Winn, Jeff Knight, Hilary Thomas, Anne Miano, Tonie Knight, Nichole Cook, Cristin O'Keefe Aptowicz, Jay Smith, Mike Henry, Jed Strahm, Andy Howell, dan Chris Fry.

Aku juga berutang pada Yfat Reiss Gendell, Agen Paling Keren di Jagat Raya Ini, yang berhasil membuat beberapa impian sepanjang hidupku menjadi nyata hanya dalam hitungan bulan setelah aku bertemu dengannya. Terima kasih juga teruntuk Stéphanie Abou, Hannah Brown Gordon, Cecilia Campbell-Westlind, dan semua orang hebat di Foundry Literary and Media.

Terima kasih tak terhingga untuk Dan Farah yang luar biasa, teman, manajer, dan partner Hollywood-ku. Rasa syukur juga teruntuk Donald De Line, Andrew Haas, dan Jesse Ehrman di Warner Bros., yang percaya bahwa buku ini akan menjadi film yang bagus.

Terima kasih kepada tim pendukung dan sangat berbakat di Crown, termasuk Patty Berg, Sarah Breivogel, Jacob Bronstein, David Drake, Jill Flaxman, Jacqui Lebow, Rachelle Mandik, Maya

Mavjee, Seth Morris, Michael Palgon, Tina Pohlman, Annsley Rosner, dan Molly Stern. Juga untuk *copyeditor* yang hebat, Deanna Hoak, yang menemukan Ruang Rahasia di Adventure pada zamannya.

Aku berutang terima kasih yang tak terhingga kepada Julian Pavia, editorku yang brilian, yang percaya pada kemampuanku sebagai penulis jauh sebelum aku menyelesaikan buku ini. Kecerdasan, pengamatan, dan perhatian Julian pada hal-hal kecil membantuku membentuk *Ready Player One* menjadi buku yang selalu kuinginkan, dan membuatku menjadi penulis yang lebih baik dalam prosesnya.

Terakhir, aku mau berterima kasih pada semua penulis, pembuat film, aktor, seniman, pemusik, programer, perancang *game*, dan para kutubuku yang kuhormati dalam buku ini. Orang-orang ini telah menghibur dan mencerahkanku, dan aku berharap—seperti perburuan Halliday—buku ini akan menginspirasi orang lain untuk menghasilkan ciptaan mereka sendiri.

Profil Pengarang

ERNEST Cline adalah novelis, penulis skenario, dan kutubuku sejati. *Ready Player One* adalah novel pertamanya, dan menjadi New York Times bestseller.

Buku ini juga diadaptasi menjadi film layar lebar dengan sutradara Steven Spielberg.

READY PLAYER ONE



Pada tahun 2045, realitas adalah tempat yang buruk. Wade Watts hanya merasa sepenuhnya hidup saat masuk ke dunia utopia virtual yang dikenal sebagai **OASIS**.

Wade membaktikan hidupnya untuk mempelajari teka-teki tersembunyi dalam dunia virtual tersebut. Teka-teki yang berasal dari James Halliday, sang pencipta **OASIS**, tempat Halliday menyembunyikan harta peninggalannya yang paling berharga dalam obsesinya terhadap budaya pop dan permainan video tahun 1980-an.

Saat Wade menemukan petunjuk pertama, seluruh dunia mengejanya, karena banyak orang yang rela membunuh demi menemukan rahasia tempat Halliday menyembunyikan hartanya. Dan sejak itu dimulailah perburuan yang sesungguhnya.

Bagi Wade, ini bukan sekadar perburuan, tapi bagaimana dia bisa menyelamatkan dunia virtual tempatnya berlindung, dan pada saat yang sama berusaha menyelamatkan orang-orang yang dicintainya di dunia nyata. Satu-satunya cara bagi Wade untuk bisa melakukannya adalah dengan memenangi perburuan itu.

Penerbit

PT Gramedia Pustaka Utama

Kompas Gramedia Building

Blok I, Lantai 5

Jl. Palmerah Barat 29-37

Jakarta 10270

www.gpu.id

www.gramedia.com

NOVEL

15+



618188002

Harga P. Jawa Rp120.000



978-602-03-8275-4 DIGITAL